LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Febbraio - n°126 - Edizione CD € 6,90

3 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO CONFLICT DESERT STORM II

RECENSIONE ESCLUSIVA!

ARMED ASSAULT

La guerra in prima persona come non l'avete mai giocata!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

TEST DRIVE UNLIMITED

Un'isola delle Hawaii diventa il circuito personale del vostro bolide!

ABBIAMO GIOCATO CON IL NUOVO WINDOWS VISTA! TUTTA LA VERITÀ IN 10 PAGINE IMPERDIBILI!

INOLTRE...

12 giochi recensiti tra cui
TrackMania United
Xpand Rally Xtreme
Assassinio sull'Orient Express
Sam & Max
Situation: Comedy
Garry's Mod
Eragon
e tanti altri!

ANTEPRIMA - SOLO SU GMC!

IL NUOVO OBLIVION

La prima vera espansione per il capolavoro dei giochi di ruolo!

La fortuna guida in porto anche navi senza pilota. (W. Shakespeare)

ARMA: ARMED ASSAULT

94 Ricordate il famoso sparatutto tattico *Operation Flashpoint*? Bohemia Interactive è tornata con un nuovo titolo!

24 GIOCO COMPLETO - CONFLICT DESERT STORM II
Questo mese, GMC vi porta dietro le linee nemiche nello spettacolare *Conflict Desert Storm II*: al comando di un manipolo di uomini delle forze speciali americane o inglesi dovrete affrontare 10 missioni nell'Iraq della prima guerra del Golfo.

18 ESPLORA E GIOCA
Il DVD di GMC offre una serie di ricche primizie. Si comincia dall'adrenalinico e distruttivo demo di *FlatOut 2* presente anche nel CD 3 dei demo di GMC, per arrivare allo sparatutto tattico più caldo del momento: *ArmA*. Non perdete, inoltre, la scintillante raccolta di Mod, patch e shareware presente sul DVD da 8 GB!

Sacred 2 - pag. 32

Test Drive Unlimited - pag. 88

Eragon - pag. 115

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

TrackMania United - pag.102

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Eldar" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Last" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Schiena" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Tutto OK" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo "Ti pensiamo sempre" Eraldi
Marina "PDF" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Font" Tradardi, Gianluca "Burning" Loggia,
Luca "Fumoso" Spinelli, Mattia "Presentazione" Ravanelli, Carlo "Speciale" Barone

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Least" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Risposta" Dante, Vincenzo "Datopico" Beretta, Primoz "In extremis" Skulj, Matteo "Alla Grande" Bittanti, Alessandro "Con CD" Galli, Marcello "Ex-Remanis" Grillo, Marco "Rimembranze" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Roberto "Telegattone" Camisana, Yuri "Trasloco" Abietti, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Taglio" Cupola, Andrea "Sirea" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Alex" Trimarchi, Elisa "Compleanno" Leanza, Danilo "Auguri" Gabrielli, Enrico "Ted" Vendramin, Andrea "Star Wars" Babich, Andrea "Dolcetti" Maderna, Marco "Seconda parte" Salvaneschi, Fabio "Tomb Raider" Bortolotti, Steve "Alex" Helm, Francesco "Doc" Mezzanine, Alex Pareti

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertoletti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccariel
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.spreamedia.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Massimo Nacci
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebeggiani
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Il doppio del prezzo di copertina
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertondina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ITALIA
m-dis distribuzione media S.p.A.
tel.02/25.82.1 - fax 02/25.82.5306 - e.mail:info@m-dis.it

Certificato n. 5934 del 4/12/2006 diffusione media pagata anno 2005 copie 67.783

Novità in Vista

I lettori ci perdoneranno il gioco di parole, ma la tentazione era troppo forte. Quando leggerete questa pagina, il nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista, sarà quasi nei negozi (la data ufficiale è il 30 gennaio) e sarà l'alba di una grande rivoluzione.

La strategia di Microsoft – ormai la conosciamo – è quella di proporre un Windows rinnovato nell'aspetto grafico e con parecchie novità a livello di utilizzo: il nostro speciale a pagina 62 presenta una vera e propria prova su strada, in cui gli esperti redazionali hanno messo sotto torchio la versione "per la stampa" di Vista, ponendone in luce i punti positivi e quelli che ci lasciano un po' più dubbiosi.

Come è successo con l'arrivo di XP, il popolo dei giocatori dovrà adeguarsi a un nuovo sistema operativo, che da un lato promette meraviglie, ma dall'altro rappresenta comunque una transizione brusca e repentina.

Saremo proprio noi videogiocatori a dover passare per primi a Vista: non solo per i titoli già annunciati come esclusivi (come *Halo 2*, che speriamo riesca a sfruttare le nuove potenzialità), ma soprattutto perché le nuove librerie DirectX 10 saranno presenti solo su questo nuovo sistema operativo. Per giocare al massimo con *Crysis* e con tutti i giochi di fine 2007, la nuova creatura di Microsoft sarà dunque un requisito fondamentale, soprattutto se vorremo spingere al massimo le librerie grafiche.

Dal canto nostro, ci auguriamo che il nuovo sistema operativo porti una ventata d'aria fresca nel mondo dei videogiochi. Francamente, da giocatori, siamo un po' stanchi di vedere titoli che arrivano nei negozi con parecchi bug e senza una vera e propria fase di test; titoli per cui, spesso, esce una patch ancora prima che raggiungano gli scaffali. È una speranza vana? Probabilmente sì, ma ci piace – come al solito – sognare. Essendo realisti, però, stiamo pensando a un nuovo parametro da inserire nelle recensioni, un "termometro" sulla stabilità del gioco provato, che dia almeno un'idea sui problemi di bug che abbiamo incontrato.

Come al solito, vi aspettiamo sul nostro forum (www.gamesradar.it) per chiacchierarne insieme.
Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

SARÀ *calpa dei bagardi natalizi, dei batti di Capadanna e del carbane della Befana, fatta sta che, in questi ultimi giarni, nella mia casella di pasta si è verificata una strana fenamena: maltissimi di vai mi hanna chiesta i vati che GMC assegnerà ai nuavi giachi previsti nel 2007 (che per il 99% nan sana ancara usciti), cansiglianda persina di assegnare "sulla fiducia" un bel 10 a Spare. La faccenda, altre all'attribuirmi delle capacità veggenti che – ahimè – nan mi appartengana, sattalinea came i lettari nan vedana l'ara di travare questa fantamatica vata fra le pagine dedicate alle recensiani.*

Ebbene, questa passa dirvela: il 10 arriverà sala se il giaca sarà in grada di meritarsela davvera e riuscirà a uscire indenne dalla miriade di tarture che la redaziane gli imparrà prima di sbilanciarsi can una valutaziane tanta pasitiva. Nan siama degli insegnanti cattivi. Piacerebbe anche a nai assegnare il massima dei vati a più giachi passibile, ma la farema sala al mamenta appartuna, in mada da cansigliare, finalmente, un titala senza "ma" e senza "se". Abbiate fiducia e, se mai daveste vedere un bel 10 in pagella sulle pagine di GMC, carrete ad acquistare il giaca in questiane, perché significherebbe che è assalutamente imperdibile.

"I produttori di videogiochi mettono gli utenti davanti a una scelta difficile"

da Richieste minime? – Alessandro

Uno dei giochi più attesi dai nostri lettori è *Spore*. Anche noi siamo parecchio curiosi, dobbiamo ammetterlo.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Il **Thread** "[GMC] Official Laga Cantest" del **Canale** "Games Cantact" cantinua a pulsare di vita e, di canseguenza, il nastra cuare pulsa per ringraziarne l'artefice Fr4nk. Questa mese abbiama l'anare di avere came aspiti della rassegna due artisti del calibra di Io vengo dalla Luna e LeanderFelix. Il prima si è cimentata can *Railraad Tycaan 3* e la sua apera è stata malta apprezzata da jolly+, che l'ha definita: Bella e malta ariginale. Anche per LeanderFelix: L'idea è bella, ma se fassi in te utilizzerei una zana senza fiumi, casi la scritta viene sempre cantinua. La stessa LeanderFelix presenta, pai, una sua prapasta can *Warms 4*, della quale Micio_del_Cheshire pare gradire il vermetta: Geniale il vermetta che sta saltanda in aria. Ha un che di artistical. La stessa particalare ha attirata anche l'attenziane di capitanomiller: Il verme che precipita ha un sua perché. Mi piace, da pubblicare. Ed eccala accantentata.

Il confine della legalità

Cara Nemesis,
mi chiedevo se vendere account di giochi come *World of Warcraft* sia legale. Da un po' di tempo, ormai, ho smesso di giocarci per dedicarmi a un altro MMORPG: *Guild Wars*. Ebbene, volevo vendere il mio account di *WoW*, ma non prima di essere sicuro di non compiere un atto illegale. Grazie in anticipo.

Daedroth

Caro Daedroth,
la tua domanda richiede una risposta più complessa di quanto si potrebbe pensare, poiché la questione deve essere affrontata sotto vari punti di vista. Innanzitutto, bisogna distinguere fra legalità nell'ambito delle leggi vigenti, legalità all'interno della comunità di utenti di *WoW* (e nei confronti della stessa Blizzard) e legalità intesa come buonsenso e correttezza. Il tuo caso, da ciò che scrivi, è abbastanza trasparente: hai investito del tempo per creare e potenziare un personaggio e, piuttosto che abbandonarlo nel dimenticatoio, preferisci venderlo. A una prima occhiata, ciò potrebbe sembrare legittimo, ma le cose non sono così semplici. Innanzitutto, la pratica della vendita dei personaggi non è ben vista all'interno della community, pertanto si rischierebbe il ban (cosa che, comunque, a te non interessa visto che in ogni caso hai smesso di giocare a *WoW*). Tale atteggiamento deriva sia dal concetto di fondo secondo cui è giusto che ognuno possa usufruire di un personaggio potenziato grazie al proprio sudore (una questione di correttezza, appunto), sia soprattutto dal fatto che la pratica della vendita degli account ha assunto, pian piano, dei contorni discutibili. Sempre più persone, infatti, passano il proprio tempo a potenziare personaggi per poi venderli allo sfaticato di turno disposto a sganciare un po' di soldi pur di ritrovarsi "la pappa pronta". Questo commercio è talmente prolifico, da spingere dei soggetti senza scrupoli a sfruttare persino i bambini che, dal cucire palloni, sono finiti a dover "livellare" personaggi davanti a un monitor. Col passare del tempo, però, nonostante l'ostruzionismo iniziale, Blizzard ha iniziato ad assumere un atteggiamento più permissivo, che ha condotto alla proliferazione non ufficiale di interi forum dedicati allo scambio-vendita di account.
Detto questo, resta da analizzare l'aspetto prettamente legale, quello che forse ti preme di più. Ebbene, al di là delle questioni morali, la licenza d'uso del prodotto (il cosiddetto EULA – End User License Agreement, cioè Contratto con l'utente finale), che si accetta in toto al momento dell'installazione di qualsiasi software, non permette la vendita di un account. Molti degli utenti che lo hanno fatto, per evitare problemi, si sono serviti di un espediente che consiste nel considerare la vendita una "cessione del proprio tempo", piuttosto che commercio di un servizio Blizzard. Per rispondere alla tua domanda magari avrei potuto semplicemente toccare quest'ultimo punto, ma ho considerato più opportuno analizzare la faccenda sotto più sfaccettature. Pertanto, adesso che possiedi una visione (spero) più chiara della faccenda, puoi trarre le tue conclusioni. Riassumendo, direi che, per rientrare totalmente nell'ambito della legalità, faresti meglio a tenere per te il tuo account. Buon divertimento con *Guild Wars*.

Vendere gli account dei giochi come *WoW* non è legale, e va contro la politica della stessa Blizzard.

SEMPRE PIÙ APPASSIONATI AL LAVORO SU *OBLIVION*

Cara Nemesis,
ti ho scritto la prima volta diversi mesi fa parlando della pirateria. All'epoca, conclusi la mia lettera dicendo che ero fiero di avere acquistato una Collector's di *Oblivion*. Ebbene, con il passare del tempo ho prima preso le redini di un sito dedicato a *Oblivion* (Oblivion Italia), poi, visto il successo avuto, ci siamo ingranditi ancora di più, diventando RPG Italia (**www.rpgitalia.net**). Nel frattempo, abbiamo creato un team di traduzioni per i Mod di *Oblivion* e, tanto per citare un esempio, abbiamo tradotto *Servant of the Down*, un Mod piuttosto conosciuto che permette finalmente di vestire i panni della mitica Alba (le nostre traduzioni sono scaricabili sia da TESSource **www.tessource.net**, sia dal nostro sito). Ultimamente – e vengo finalmente all'oggetto della mail – visto che il team si è dimostrato capace di lavori piuttosto impegnativi, abbiamo deciso di buttarci su un progetto di dimensioni quasi epiche: la traduzione del manuale del Construction Set di *Oblivion* (**http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/Main_Page**), per permettere a qualsiasi appassionato del titolo di Bethesda di creare il proprio Mod e contribuire a rendere questo gioco ancora più divertente. Al momento, abbiamo ultimato la prima "tranche" di traduzioni e speriamo di completare il manuale (si tratta di un testo abbastanza lungo) entro due o tre mesi. Il nostro lavoro, seppur parziale, può già essere consultato all'indirizzo **www.rpgitalia.net/wiki**. Ti prego, quindi, di pubblicare, nei limiti del possibile e nel rispetto di coloro che ti fanno questa (fastidiosa) richiesta, parte della mia e-mail per fare conoscere il nostro progetto e il nostro sito alla comunità italiana di videogiocatori. Già 2-3 mesi fa ti scrissi per un motivo simile, ma allora non c'era la traduzione del CS di mezzo, il sito era piuttosto giovane e non si sapeva ancora che strada avrebbe preso. Ora che RPG Italia si è dimostrato un sito che può crescere in maniera costante (abbiamo raggiunto i 1.500 utenti iscritti e quasi 20.000 post da agosto a oggi), ho deciso di mandarti un'altra lettera, anche per dare un riconoscimento a tutti i ragazzi che stanno lavorando al progetto e che vorrei venissero ringraziati da più persone possibile, visto che nessuno li paga per quello che fanno (e ti assicuro che lavorano sodo). Inoltre, la pubblicità sulla vostra rivista potrebbe portarci un po' di manodopera

dal Forum di gamesradar.it

ARTEMATICA CHIAMA FORUM

Sosteniamo la causa degli sviluppatori di casa nostra dando spazio, oltre che sul Forum di GamesRadar.it anche nelle pagine di GMC, al **Thread** "Sorta di sondaggio da Artematica" aperto da r.cangini, nella vita reale Riccardo Cangini, direttore e mente creativa di Artematica. Buongiorno a tutti, stiamo valutando la creazione di un nuovo personaggio per lo sviluppo della prossima avventura grafica. (...) Prima di definire nel dettaglio il personaggio principale, che molto probabilmente sarà femminile, ci piacerebbe sondare gusti e desideri dei giocatori. (...) Assicuro sin d'ora che da sempre prendiamo in seria considerazione le vostre opinioni per cui non è necessariamente tempo buttato al vento. Per esempio, in *Jonathan Donter - Nel sangue di Giuda* abbiamo inserito alcune migliorie richiesteci dagli utenti. Ragazzi, fatevi sentire, anzi come si raccomanda il capo Paolo Paglianti: Accorrete numerosi.

IN BREVE

Gloriosa Nemesis,
una semplice curiosità: quante sono le e-mail che giungono in redazione tra un'uscita e l'altra di GMC? Giusto per sapere quante probabilità ho di essere pubblicato sulla vostra fantastica rivista!

Ivan89RO

Curioso Ivan, innanzitutto posso assicurarti che, a prescindere dalla mole di e-mail che affollano il mio indirizzo di posta elettronica, nemmeno una sfugge al mio occhio vigile: le leggo proprio tutte, personalmente. Non saprei quantificare quante siano le lettere spedite ogni mese, ma il loro numero non influisce sulla probabilità di pubblicarne una piuttosto che un'altra. Come dimostra proprio l'angolo della posta di questo mese, può persino capitare che un lettore riesca a ottenere la pubblicazione più di una volta. Ce l'hai fatta anche tu, come vedi!

Fantastica Nemesis,
sono un vostro lettore da molto tempo e vorrei chiederti se, per favore, puoi indicarmi il sito da cui

dal Forum di gamesradar.it

TESSIAMOCI LE LODI!

Lo sapete, vero, che GMC non è solita darsi delle arie? Ma ogni tanto abbiamo bisogno di auto-incoraggiarci per superare con il giusto spirito le giornate più difficili. Decidiamo, così, di pubblicare il **Thread** "Che voto date a GMC 124 [Natale]" gentilmente inaugurato da Jim Kenobi: Ho trovato questo numero splendido: le recensioni dei giochi, della nuova GeForce, del Quad Core Extreme QX6700 e tutti gli altri contenuti, dalla rubrica di Nemesis a quella di Skulz, meriterebbero un bel 10, ma proprio perché è GMC sono sicuro che si possa ancora migliorare. La politica dei voti della rivista è proprio questa, quindi un bel 9 non glielo toglie nessuno. Notiamo la sottile ironia e ti ringraziamo. Come ringraziamo T.r.E_c.0.0.l quando scrive che quello di Natale: È uno dei migliori numeri dell'anno, soprattutto per lo speciale su Vista e $more$, che dice trattarsi del: Numero perfetto. Seguo GMC dal 58 e non mi ha mai deluso. Ultimo, ma non certo per ordine di importanza, l'elogio di Ozymandias diretto a quel capellone del nostro capo supremo: Grande Gorman per l'editoriale!

La redazione risponde Guild Wars vs. World of Warcraft

Cara Nemesis,
è la prima volta che scrivo alla vostra rivista. Sfortunatamente, non lo faccio per lodarne i pregi. Nel numero di luglio di GMC, nell'ultima pagina dedicata alla recensione dell'ottimo *Guild Wars: Factions*, avevo notato una cosa che non mi era piaciuta per niente. Si trattava del solito box in fondo a destra, quello delle alternative al gioco recensito, dove avevate indicato *World of Warcraft*. Fin qui tutto bene, il paragone mi sembrava giusto, solo che il voto del bellissimo MMORPG di Blizzard era 8 e non 9. La cosa mi ha destato il sospetto che l'autore prediligesse il titolo di NCsoft, ma non ti ho scritto in quanto ho ritenuto che fosse un comune errore di stampa. Il verificarsi di un secondo episodio, però, mi ha definitivamente fatto cambiare idea. Nel numero di Natale di GMC, in occasione della recensione di *GW: Nightfall* è stato ricommesso il medesimo errore: *WoW* voto 8. Oltre a ciò, ho notato quanto l'autore della recensione (Vincenzo Beretta, che ha scritto entrambe) tendesse a sostenere, in entrambi i casi, l'equivalenza tra i due giochi. Poi ancora, nella pagina successiva, nella recensione di *Final Fantasy XI*, sempre nel riquadro delle alternative, ecco apparire *WoW* voto 9 (OK) e *GW: Factions* sempre 9! Non voglio sindacare su quale dei due sia il migliore, ognuno ha i suoi gusti, ma se nella rubrica "Parametri", nella classifica dei MMORPG, *WoW* è al primo posto da due anni e ha preso 9 più il titolo di Gioco del Mese (*GW* 8 e poi 8 e mezzo, nonché bollino di Gioco Consigliato), puoi ben capire quanto i miei sospetti siano fondati. Non sto insinuando che siate protagonisti di cospirazioni (niente di tutto ciò, e spero che non accada mai), però non lo ritengo un atteggiamento corretto. Se l'autore si è preso la libertà di definire *GW* "il miglior MMORPG fantasy assieme a *WoW* e senza dubbio il più innovativo" (testuali parole), allora doveva dare al gioco 9 e metterlo nei parametri al primo posto. In una rivista di questo calibro, non ci si possono permettere certi errori per ben 2 volte, né tantomeno esprimere gusti personali che non rispettino le altre votazioni del mensile e la sua filosofia di base. Per favore, non mi rispondere che il voto non è importante: ti do ragione, ma sai bene che è la prima cosa che i lettori guardano!

Rastas88

Caro Rastas88,
in realtà, non c'è alcuna "cospirazione": il voto di *World of Warcraft* assegnato dal nostro Ualone è 9, e 9 resta. Ciò che è accaduto è che, per qualche ragione, nella tabella che raccoglie tutte le recensioni pubblicate su GMC salvata sul disco fisso del sottoscritto (cui facciamo riferimento per i nostri "in alternativa") tale voto è stato sovrascritto da un 8 – e tale errore di battitura è stato abbastanza cattivo da sfuggire sia a me, sia ai severi revisori dei testi in redazione. È vero che, personalmente, preferisco *Guild Wars* a *WoW* e non ho mai fatto mistero, né di persona, né su Internet, che il titolo di Blizzard mi causa quel genere di reazioni che di solito associo al tentativo di digerire un tacchino di cartone ripieno di segatura bagnata. Come altresì saprai, la stragrande maggioranza dei giocatori di MMORPG del pianeta non concorda con me e il voto di GMC – come originariamente pubblicato – riflette giustamente questo stato di cose. Per quanto riguarda la valutazione di *Guild Wars: Nightfall*, rimango dell'opinione espressa, ma occorre anche ricordare che *Nightfall* è il terzo titolo in una serie che, pur sapendo migliorarsi ogni volta, continua ad affondare le proprie radici in un sistema di gioco "vecchio" di un anno e mezzo. Mentre nessuno ha ancora saputo starle alla pari per freschezza e peculiarità nella giocabilità, personalmente ritengo che, oggi, un 9 dovrebbe essere assegnato al prossimo titolo capace di rompere nuovamente i confini del genere MMORPG così come lo conosciamo nel 2007. Per tale ragione, ritengo che un 8 e mezzo più il bollino di Gioco Consigliato sia una valutazione equilibrata per *Nightfall*. Ti chiedo scusa se il mio errore nei voti delle alternative può aver causato qualche confusione. Ti prometto che in futuro starò più attento; inoltre, per autopunirmi, invece che spendere la mia oretta quotidiana a *Guild Wars* parteciperò a tre instance di *World of Warcraft*.

Vincenzo Beretta

Il nostro Vincenzo Beretta non fa mistero della sua predilezione per *Guild Wars*, rispetto al più blasonato *World of Warcraft*.

(traduttori) in più, e questo non potrebbe che giovare a noi e a tutti gli amanti di *TES IV*. Ti saluto e ti ringrazio.

Marco

Caro e prezioso Marco,
innanzitutto sono io a porgerti i miei ringraziamenti, a nome della redazione, ma anche – e soprattutto – di tutta la comunità di videogiocatori cui offrite un servizio così importante. Come seconda cosa, vorrei puntualizzare che non è intenzione di nessuno "pubblicizzare" un sito per motivi diversi dal fatto che, obiettivamente, fornisce del materiale di notevole importanza per migliorare l'esperienza di gioco in *Oblivion* e, allo stato attuale delle cose (come tu stesso hai sottolineato, in riferimento al fatto che questa lettera è la seconda da te scritta sull'argomento), penso che il tuo sito possa rappresentare un punto di riferimento utile per i nostri lettori. Pertanto, ho deciso di pubblicare interamente la tua missiva. Ti dirò di più: se possibile, saremmo felici di inserire parte del vostro lavoro all'interno del DVD allegato, per venire incontro alle

dal Forum di gamesradar.it

IL BELLO DELLA GRAFICA

Si fa presto a dire che la grafica non è il principale elemento da tenere in considerazione quando si maneggia un videogioco. Molto più difficile è riuscire a liberarsi dal giudizio estetico e ignorare le texture e i poligoni. Ed è proprio su questi due ultimi fattori che si concentra il **Thread** "i giochi che vi hanno fatto urlare... che grafica!" aperto da the evil 91: Quali titoli vi hanno fatto notare i cambiamenti? Sono rimasto stupito soprattutto da *Crysis*. Diciamo che resterai stupito quando uscirà, mentre Blacktiger ha già vissuto il suo momento di sbalordimento all'epoca di: *Quake 4* e *The Duccio*: Quando, appena installato *Doom 3*, non riuscii nemmeno a dire "che grafica", perché andò in crash: la ATI non aveva ancora distribuito i driver appositi. Tornando più indietro con gli anni, non si può che dare ragione a Daedroth, quando parla di: *Duke Nukem 3D*, il primo gioco tridimensionale cui giocai. Ero piccolo e rimasi meravigliato da cosa poteva fare un computer. Eh sì, il computer è proprio una "creatura" meravigliosa.

L'ITALIA E I VIDEOGIOCHI
L'Italia è sempre stata in corsa nello sviluppo di videogiochi, ma non tutti se ne sono accorti.

"Spendiamo i risparmi per omaggiare il lavoro di autori nostrani"

da L'Italia e i videogiochi – Gabriele Purpura

esigenze di chi non può facilmente scaricare contenuti online. Ancora grazie e buon lavoro. Siete grandi!

L'ITALIA E I VIDEOGIOCHI

Cara Nemesis,
grazie per la lettera del mese che tempo addietro mi hai dedicato! Questa volta, volevo scriverti in merito alla situazione italiana in campo videoludico che, seppur ancora misconosciuta a livello internazionale, promette bene per il futuro. Mi riferisco, in particolare, ad Artematica e genereAvventura, due realtà italiane che hanno creato ottimi prodotti e che, sono sicuro, ce ne regaleranno altri. Di Artematica ho provato *Mortin Mystère* (allegato alla versione Budget di GMC di gennaio 2006), rimanendo colpito dal buon lavoro svolto, mentre di *Jonothon Donter – Nel Songue di Giudo* ho letto la vostra recensione. Quest'ultimo titolo mi ha incuriosito e lo acquisterò, da buon amante delle avventure fin dai tempi di *Monioc Monsion*. Ecco dove volevo arrivare: ho detto subito "acquisterò" e non ho parlato di prove o demo. Credo, infatti, che gli italiani con la nostra passione dovrebbero supportare e tutelare a priori i "nostri ragazzi" facendo, magari, delle scelte leggermente di parte. Invece di comprare dei giochi che ci sembrano realizzati in maniera più accurata, o che hanno nomi blasonati, spendiamo i risparmi per omaggiare il lavoro di autori nostrani. Con questo non intendo sostenere che non dobbiamo guardare o apprezzare i lavori esteri, ma solo suggerire di preferire in primis i giochi italiani. Parliamo di genereAvventura. Ricordi quando avete recensito *Lo terribile minoccio degli invosori doll'Audiogolossio*? Quando lessi l'articolo rimasi compiaciuto, in quanto avevo già provato il titolo, scaricandolo dal lavoro e giocandolo a casa. Il giorno dopo, scrissi una e-mail a chi si era prodigato per creare quel tuffo nel passato, un prodotto moderno, ma pieno di citazioni che rimandavano a capolavori Lucas e non solo. La mia mail conteneva un euforico "GMC ha scritto un articolo sul vostro gioco!" sicuro che la recensione (che definire importante è poco, vista la vostra rilevanza in campo editoriale) avrebbe fatto enorme piacere al team di genereAvventura. Ma la sorpresa più grande fu quando Jerrymouse, uno degli sviluppatori, mi rispose che sapeva già tutto e ne era rimasto molto contento. Con questo voglio affermare che esiste una sorta di complicità e un senso d'appartenenza che permette a due mondi diversi, quello del giocatore e dello sviluppatore, di mettersi in contatto e di esprimere le opinioni più facilmente rispetto ad altri casi. Non credo che succeda la stessa cosa con uno sviluppatore non italiano o, almeno, non in maniera così diretta e, soprattutto, amichevole. Forse ho fatto un discorso patriottico, ma sinceramente mi piacerebbe vedere un'Italia con più rilevanza in campo internazionale. Credo sia un compito che coinvolge anche noi videogiocatori. Tu che ne pensi?

Gabriele Purpura

Carissimo Gabriele, è sempre un piacere ospitarti nella posta, visto che fai delle osservazioni spesso interessanti e argute (a riprova del fatto che la possibilità di veder pubblicata una lettera non ha nulla a che fare con la quantità di missive ricevute mensilmente), senza contare che la tua lettera mi dà la possibilità di unirmi a te nell'elogio della realtà videoludica italiana. Ne approfitto per fare una piccola digressione ed espandere un po' il discorso: hai ragione nel sostenere che, ultimamente, i team di sviluppo italiani – più o meno indipendenti – ci stanno dando delle soddisfazioni, ma non dimentichiamo che si tratta di una realtà presente ormai da parecchi anni. Per esempio, una delle primissime software house di spicco del panorama italiano era Simulmondo, che, prima di chiudere i

IN BREVE

scaricare una patch per *PES 6* che corregga nomi, squadre, trasferimenti.

Pinza93

Caro Pinza, troverai il file interessato presso il sito www.p3smania.com/forum.

Carissima e bellissima Nemesis,
ho scaricato dal sito ufficiale lo splendido *Savage*, in attesa del secondo episodio. Dopo le prime partite ho cominciato a prenderci un po' la mano, saltando da un server all'altro, però tutti quelli cui ho partecipato erano in lingua inglese. Ti volevo chiedere se, per caso, tu non ne conoscessi uno in italiano, per riuscire a cimentarmi in duelli nazionali. Concludo con un grazie a te e a tutta la redazione: ogni mese ci regalate emozioni nuove con le recensioni e con le rubriche.

Valerio

Caro Valerio, il gioco che hai recentemente scoperto, come ben sai, è sul mercato ormai già da qualche anno. Non si può considerare "vecchio", ma per quanto riguarda il mondo dei server online pochi anni possono costituire un'enormità, specie in lingua non inglese. In questo caso specifico, inoltre, credo che dei server in italiano di *Savage* non siano mai esistiti. Aspetta il suo seguito, forse avrai maggiore fortuna.

Ciao Nemesis,
vorrei chiedervi un piccolo favore; potreste pubblicare su GMC la lista dei giochi completi allegati alla rivista negli ultimi 3 anni (2004-2005-2006), in modo da ordinare le copie arretrate, ammesso che gli arretrati possano essere richiesti a prescindere dalla data di emissione e che comprendano i CD/DVD? Fiducioso in una tua risposta, ti saluto caramente.

Andrea Z.

Caro Andrea, le copie arretrate della rivista sono in tutto e per tutto identiche a quelle che raggiungono le edicole, pertanto comprensive di allegato secondo il tipo di edizione (Budget o CD e DVD). Sul Forum di GamesRadar (http://forumgamesradar.futuregamer.it), nella sezione GMC - Gioco Completo Allegato, troverai un thread messo tra i Top e intitolato Piano delle uscite. All'interno, sono riportati tutti i giochi completi allegati a GMC dal 1999. Un bacio e grazie per la tua fedeltà.

dal Forum di gamesradar.it

CASO DI STRAORDINARIA DISPERAZIONE

Noi che con il PC giochiamo dalla mattina alla sera, e dalla sera all'alba, siamo abituati alle bizze di sistema, ma un dramma come quello di Chesti non siamo in tanti ad averlo vissuto. In "Mi crashano tutti i giochi", il povero Chesti racconta che: Alcuni giochi si impallano prima di partire, altri durante le partite. Non so più che fare. Ho gli ultimi Catalyst e le ultime DirectX. Ho persino formattato... Aiuto! Come di norma, sono numerosi gli amici che si sono fatti sentire sul Forum e ognuno ha detto una cosa intelligente. Spriggan ha suggerito di: Fare il memtest per vedere se sono le RAM e FulValBot ha suggerito di: Aggiornare i driver della scheda madre. Nel caso tu abbia una scheda audio integrata, devi mettere l'accelerazione sonora su Base e il campionamento sonoro su Buono. Ricordati di usare Windows XP SP2 e di controllare che non ci siano in giro strani virus. Attento anche a Zone Alarm, nel caso l'avessi installato, dato che spesso procura solo danni.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e e cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Biz
Fabrizio
Fedex
Gleb
Ludovico
Marco
Maxi_91
Pippo
Riccardo
Tarondo Moreno
Thomas
Trent

battenti nel 1999, aveva al suo attimo più di dieci anni di servizio e oltre 150 giochi per Atari, C64, PC, Amiga e Game Boy. Nel '91, invece, in quel di Rapallo prendeva il via l'avventura di Trecision, terminata anch'essa qualche anno fa. Si trattava di un progetto ambizioso, nato dalla fantasia di tre ragazzi che si sono affacciati sul mercato internazionale con *Alien Virus*, seguito a qualche anno di distanza dalle avventure grafiche *Ark of Time*, *Nightlong* e *Watchmoker*. Fra i nomi di spicco degli Anni '90 è impossibile non nominare Genias, cui si devono titoli per Commodore 64 come *Chuck Rock* e *Over the Net*, e Dynabyte (*Nippon Sofes Inc.* e *The Big Red Adventure*) o, ancora, la napoletana Raylight, che ha realizzato il motore grafico 3D 8lueRoses con cui ha dato vita a *Wings* e che è tuttora attiva.

"Mi chiedevo se vendere account di giochi come *World of Warcraft* sia legale"

da Il confine della legalità – Deadroth

Alla lista, vanno aggiunte anche la famossissima Milestone (ancora sul mercato), Idea e persino Zaccaria, famosa per la produzione e l'esportazione di flipper, cui si deve anche lo sviluppo di alcune chicche per appassionati come *Money Money* e *Jock Robbit*. Dopo questa non proprio sintetica panoramica storica (sì, lo so, avevo detto "breve digressione", ma mi sono lasciata prendere la mano), veniamo a noi. Al momento, Artematica è una delle realtà più interessanti del panorama italiano e genereAvventura ha spiazzato tutti con un prodotto fresco e vitale come non se ne vedevano da tempo. Il mercato, purtroppo, sottostà a delle regole che non sempre possono definirsi meritocratiche e che dipendono da moltissimi altri fattori, e spesso il consumatore non ha molta voce in capitolo. La tua idea di favorire il mercato italiano è senz'altro frutto di affetto e passione, ma, se me lo concedi, la porrei sotto un diverso punto di vista. Non si tratta tanto di sabotare le aziende straniere preferendo incondizionatamente un prodotto nostrano, quanto piuttosto di liberarsi da quei preconcetti secondo cui dalle nostre parti non si è all'altezza di creare giochi degni del mercato d'oltreoceano. Per usare un vecchio proverbio: non è detto che l'erba del vicino debba essere sempre più verde.

GIOCHI COMPUTER

La redazione risponde Richieste minime?

Ciao Nemesis,
volevo ragionare con te su un elemento che ha colpito la mia curiosità. Se prendiamo il numero 122 di GMC e le prime quattro recensioni, notiamo che i giochi necessitano tutti di schede video molto recenti, addirittura delle ultime due generazioni. Considerando che una generazione di schede 3D dura circa 6-8 mesi, è evidente che le risorse richieste al comparto video sono esose. Mi chiedo, quindi: non è che le case software vengono spinte dai produttori hardware a promuovere i loro prodotti in questo periodo, precedente l'imminente uscita di una nuova generazione di schede video? Così facendo, però, i produttori di videogiochi mettono gli utenti davanti a una scelta difficile: aggiornare il sistema video con una spesa poco lungimirante pur di giocare con gli ultimi titoli, oppure aspettare e rimandare l'acquisto del videogioco alla successiva uscita in massa delle schede di ultima generazione? Certo, si potrebbe obiettare che i nuovi titoli richiedono schede 3D recenti, ma mi sembra del tutto falso. Con la mia configurazione hardware (AMD 2000XP, 512 MB DDR, GeForce 4800 TI 128 MB) gioco con gli ultimi titoli alla risoluzione di 1024x768, senza problemi. Volete dire che *Neverwinter Nights 2*, *Dark Messiah* e *Gothic 3* hanno una grafica clamorosamente più aggiornata di *Doom3*, *Call of Duty 2*, *Guild Wars Factions*, *GTR 2*, *Company of Heroes* e *F.E.A.R.*, giochi con cui mi diverto regolarmente senza problemi? È vero, scendo ad alcuni compromessi, in particolare con *F.E.A.R.*, ma *Call of Duty 2* l'ho provato anche a 1920x1050 senza che il gameplay ne risentisse. Riconosco, dunque, che il mio PC sia da aggiornare, cosa che conto di fare più avanti nel 2007, ma non vedo perché debba sentirmi "obbligato" a farlo ora. In passato, il vantaggio di un hardware recente consentiva di attivare filtri e risoluzioni più elevate senza problemi, e chi non era al passo con i tempi poteva comunque giocare, dopo aver impostato al meglio le opzioni video e audio. In passato, ci sono stati momenti di grande cambiamento, scanditi dai motori grafici presentati da Valve e id Software, ma questi coincidevano con una vera rivoluzione grafica e non mi pare che gli ultimi titoli, per quanto oggettivamente bellissimi, possano essere paragonati a tali rivoluzioni. Semmai, solo l'introduzione delle DirectX 10 potrebbe giustificare tale cambiamento. Concludo con una domanda: è normale che possa essere preso alle spalle da un agente in *F.E.A.R.* o che guidi in scia a l'Eau Rouge a Spa in *GTR 2*, ma che il mio caro mago non riesca a lanciare degli "spruzzi colorati" in *NWN 2*? Non è che le richieste minime sono falsate da richieste commerciali? Grazie per l'eventuale risposta e complimenti per la rivista.

Alessandro

Caro Alessandro, devi considerare che, a differenza dell'ambiente di sviluppo su console – che a conti fatti è "chiuso" e costringe chi sviluppa a imparare tutti i trucchi – su PC la nascita di nuove tecniche e tecnologie in ambito grafico è una costante regolare. Non mi sto riferendo ai "semplici" chip grafici, ma a tutto ciò che vi ruota intorno in termini di effetti, con un duplice scopo: rendere più appetibile l'impatto visivo e semplificare il lavoro di chi sviluppa. È su questo secondo punto che ricade la problematica (esistente) da te sottolineata: qualche "generazione" di schede video orsono, realizzare lo "spruzzo colorato" del mago di *NWN 2* avrebbe richiesto al programmatore di turno una certa mole di lavoro. Oggi, probabilmente, esiste una funzione che si appoggia alle schede video più recenti per ricrearlo con meno fatica, in certi casi addirittura proprio nessuna! Dato per assodato questo aspetto, è facile intuire che a chi sviluppa fa più comodo appoggiarsi a tali funzioni per semplificarsi la vita, piuttosto che trovare soluzioni complesse e, magari, più compatibili con l'hardware "di una certa età". La motivazione diventa quindi sì economica, ma soprattutto di efficienza, perché le risorse che sarebbero state impiegate per la realizzazione del fantomatico "spruzzo colorato", possono invece essere usate per curare altri aspetti del gioco, o più semplicemente per ridurre i tempi di sviluppo. Nessuno nega, tuttavia, che il risultato sia esattamente quello che sottolinei: per giocare al meglio è necessario spendere denaro, così da stare al passo con i tempi, anche se non esistono dei veri e propri traguardi grafici (come il passaggio da DX9 a DX10) di cui tener conto. La risposta alla tua ultima domanda è "sì, è assolutamente normale", anche se discutibile. In fondo, se anche l'approccio degli sviluppatori fosse differente, ampliare la compatibilità di un gioco vorrebbe dire aumentare i costi (o peggiorare la qualità) e, alla fine, ti troveresti comunque a sostenere "quella spesa in più", anche se maggiormente frammentata.

Carlo Barone

dal Forum di gamesradar.it

CI SONO ANCH'IO

Non c'è nulla di cui vergognarsi a voler essere pubblicati su GMC, a prescindere dalla giusta causa o meno. Volete vedere il vostro nome sulla rivista e noi vi accontentiamo, per il semplice motivo che ci fa piacere vedervi felici. Sotto, quindi, con il **Thread** "GMC grazie, sei la migliore", in cui computer se la gode così: Apro la sezione Botta & Risposta di Skulz e vedo che GMC mi ha pubblicato. Lo so, mi credete uno scemo, visto che molti di voi sono stati pubblicati un sacco di volte, ma per me è la prima. Interviene, poi, il mesto albidemezzox: Io ancora mai. Aspetto impaziente, e siccome anche la pazienza ha un limite, eccoti qui. Ora tocca a otreblA_SNAKE_[ITA]: Io mai, spero che mi capiti in uno di questi mesi. Finora non ho mai letto un otreblA_SNAKE_[ITA]. Diciamo pure fino a prima, amico. E chiudiamo la rassegna dei pubblicati senza giusta causa con earthworm jim: Non sono mai stato pubblicato in nessuna rivista, ma GMC non è "nessuna rivista". E adesso basta darsi delle arie, torniamo al lavoro.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Carissimi sudditi, mentre aspettavo di riprendermi dalle libagioni di San Silvestro (non so voi, ma per digerire il cotechino credo di trasformarmi nel possente Sarlacc, visto che ci metto mille anni), mi sono reso conto che era giunto il momento di iniziare a pensare a una nuova Domandona. Forse influenzato dalle mie condizioni fisiche, ho deciso per un tema più bizzarro del solito, ovvero: vi è mai capitato di giocare (per una partita importante, per fare bella figura, o semplicemente perché non ne potete fare a meno) mentre stavate male? Chessò – influenza, mal di testa, postumi di cenoni (ok, questo è autobiografico) o simili…
Aspetto le vostre storie di dedizione assoluta al gioco al solito indirizzo (gmc.kevorkian@futureitaly.it), insieme alle immagini per il Bravo Fotografo di Guerra, che per questo mese avranno come tema "La Situazione Dalla Quale Non Si Esce Vivi" – spero che sia sufficientemente descrittivo, no?

O prossimo signore del mondo, mi rivolgo a te per una questione che riguarda *World of Worcraft*. Anche se sono un mago molto abile, purtroppo mi devo accontentare di oggetti blu perché tutte le gilde che fanno Molten Core e Blackwing Lair e Ahn'quiraij, dove si trovano quelli viola, li fanno sempre di sera, quando non posso giocare per motivi familiari. Puoi spiegarmi perché tutta questa gente fa i raid di sera? E perché non li vogliono fare di pomeriggio?

Gnappy

PS: Se non mi risponderai, ti butterò addosso il mio elementale dell'acqua.

Mio fedele discepolo, in realtà mi poni due domande, ovvero: perché lo fanno, e come puoi cimentarti anche tu nei raid nei dungeon da oggetti viola. Siccome sono buono, risponderò a entrambe, senza sovrapprezzo.
Il primo interrogativo ha una risposta molto semplice, credo – una parte rilevante dei giocatori di *WoW* può collegarsi solo alla sera, perché di giorno lavora. Siccome la stragrande maggioranza degli utenti non ha problemi nel giocare la sera, la soluzione migliore per quasi tutti (tranne te, direi) è appunto quest'ultima, dato che permette di avere il massimo numero di partecipanti attivi.
Ammetto di non essere esperto nelle relazioni sociali, soprattutto nei MMORPG (che gioco in solitario nel novantanove per cento dei casi), quindi potrei sbagliarmi, ma ritengo che tu abbia due possibili soluzioni. La prima è quella di trovare (o fondare) una gilda composta da studenti – ovvero, gente che non abbia problemi a giocare nel pomeriggio. La seconda, forse più agevole anche se meno valida a lungo termine, è semplicemente quella di cercare di aggregarti a chiunque si stia lanciando in un raid. Implorando a sufficienza, magari ci riesci. Non è possibile, per quanto ne sappia io, mettersi a giocare su un server con fuso orario diverso (che sarebbe la soluzione ideale) – l'idea è che chi è in Europa, gioca in Europa.

È un peccato che il multiplayer di *Prey* sia stato di fatto snobbato, perché offre una valida alternativa a quello che c'è in giro di solito.

Caro Kevorkian,
risparmio i complimenti (che sono sottintesi) e vado subito al dunque. Mi sono appassionato ai giochi multiplayer da poco (grazie allo spettacolare *Quake 3*), ma ora mi sorge un dubbio: giocare in multiplayer è gratis? Non c'è pericolo che le ore passate davanti a *Quake* si trasformino in un'improvvisa bolletta?
E come faccio a capire se il multiplayer di un gioco è gratis o meno? Confido in una risposta! Dimenticavo di dirti che il mio amico Den sostiene che *World of Worcroft* è un RTS in stile *Age of Empires*, gli puoi spiegare che genere di gioco è? Magari a te crederà…

Mauro

Caro Mauro, risparmio i ringraziamenti (per i complimenti (li sottintendo anch'io) e procedo al nocciolo della questione: no, non rischi bollette improvvise. Primo perché non sono a conoscenza di alcun gioco con abbonamento a tradimento – credo che ci vorrebbe davvero poco per trovare un avvocato capace di far cancellare qualsiasi richiesta di denaro.
In secondo luogo perché, anche se esistesse un titolo simile, dubito che l'addebito sarebbe sulla bolletta – semmai, sulla carta di credito.
La faccenda sarebbe diversa nel caso di giochi multiplayer basati sul cellulare, oppure gestiti direttamente dal tuo provider Internet. Anche in quei casi, però,

Warcraft III è uno strategico in tempo reale, chiaramente...

... mentre *World of Warcraft* non lo è proprio per nulla.

dovrebbe essere ben chiaro se ci sono spese aggiuntive oltre a quelle del collegamento, e se quest'ultimo è tariffato in modo differente rispetto alla norma.
Spero tu ti renda conto che, se giochi a *Q3* collegandoti con un modem o una DSL a consumo, il tempo di collegamento comparirà nella bolletta, e quindi c'è un costo, nonostante il server sia gratuito.
Per quanto riguarda il tuo amico Den, spiegagli che esiste una differenza tra i vari *Warcroft* e *World of Warcraft*: i primi sono effettivamente RTS, ma l'ultimo è un gioco di ruolo online (o MMORPG) – che è la seconda cosa più lontana da un RTS che riesca a immaginare – la prima è un vaso di petunie.

Carissimo Kevorkian,
volevo sottoporti (che paroloneI) due domandine facili, facili:
1) Perché hai chiuso il concorso "Bravo fotografo di guerra"?
2) Perché non ti decidi a riaprirlo, nonostante ti continuino ad arrivare molte immagini?
Aspetto una tua risposta.
(Ti conviene rispondere!).

EnricoRos

PS: Naturalmente sopra stavo scherzando!
PPS: No, in realtà non scherzavo!
Ciao mitico!

Brrr, che terrore! Mi vedo davvero costretto a rispondere!
La ragione per cui ho deciso di chiudere il concorso, tempo addietro, è che avevate praticamente smesso di scrivere – e siccome non sono ancora riuscito a convincere i capi che dovrebbero pagarmi anche se non rispondo alle mail, se non scrivete qualcosa a cui rispondere, le mie paginette evaporano.
Come avrai scoperto, però, il mese scorso ho escogitato un espediente che dovrebbe, in teoria, permettere a voi di sfogare il vostro talento, e a me di ricevere anche qualche mail normale. Purtroppo, i tempi di redazione sono tali per cui non ho ancora ricevuto le prime foto per il concorso – porta pazienza, il mese prossimo ci saranno. Spero.

Ciao Kevorkian.
In merito alla voglia di impicciarti dei fatti dei tuoi sudditi, quindi di sapere cosa ci siamo fatti regalare per Natale, ti svelo la mia strenna.
Ho comprato *Finol Fantasy XII*, che già mi è arrivato dall'America.
Il motivo per cui ho scelto questo gioco, è che, almeno durante le vacanze, vorrei lasciare un po' i titoli competitivi online, come *Quake 3*, *Battlefield 2142* e via dicendo (nel senso che ci giocherò poco, non per niente), per dedicarmi a qualcosa di facile, ma rilassante, e capace di far godere trama, musica e paesaggio stupendi.
A dir la verità, però, avrei voluto anche comprare un gioco competitivo, ovvero *Prey*. Il fatto è che, fino a poco tempo fa, non se lo filava nessuno, dunque rivolgo a te la domanda: qual è la sua situazione ora? Lo vedevo come un gioco da affiancare a *Quoke*, ma se l'online è ancora praticamente morto, non vale la pena di comprarlo, no?
Spero che un giorno riuscirò a capire chi sei, anche perché è raro vedere dei Quaker che hanno una cultura videoludica così ampia.
Ma, dato che ti devi sempre aggiornare riguardo molti altri titoli, rispondere alle e-mail, occuparti dei compiti di redazione, mi chiedo quanto tempo ti rimanga per allenarti su *Quake*.

Cyan

Innanzitutto, un chiarimento: io non mi "alleno" su *Quake*. Quando posso, ci gioco – ma "allenarsi" è qualcosa che fanno i professionisti e gente del genere, e, nonostante la mia notoria ferocia e passione, non sono assolutamente un professionista di *Q3A*.
Detto questo, passiamo a noi.
Trovo piuttosto interessante che tu abbia scelto *Final Fantasy XII* come alternativa agli FPS: come forse saprai, la teoria vuole che gli amanti degli sparatutto non possano assolutamente apprezzare i GdR, soprattutto quelli in stile giapponese (nel senso di non basati su "Dungeons & Dragons"), né tantomeno possano essere proprietari di una console; dal canto loro, chi ha una console non sarebbe spiritualmente equipaggiato per affrontare uno sparatutto, eccetera.
Naturalmente, è una fesseria e lo sanno tutti, però è anche una di quelle convinzioni dure a morire, che sembrano essere alla base delle più bizzarre decisioni prese a proposito di quali giochi realizzare per una data piattaforma, o quali titoli importare in un certo Paese.
Di conseguenza, sono ben lieto quando posso pubblicare qualcosa che dimostri come le cose non stiano così.
Parlando di *Prey*, invece, temo che la situazione del multiplayer non sia migliorata sensibilmente: nella maggior parte dei casi, gli utenti online si contano sulle dita di una mano o due, cosa che temo vada contro le tue aspettative.
È un peccato, perché il multiplayer di *Prey*, oltre a essere piuttosto facile da affrontare anche per i meno esperti, è anche divertente, e avrebbe potuto diventare un successone.
Peccato che *CounterStrike* continui ad attirare tutti i giocatori...

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Ciao Matteo,
seguo Giochi per il Mio Computer da anni, ma devo ammettere che, negli ultimi tempi, si è fatta strada in me una certa melanconia per quanto concerne i videogame per PC. L'entusiasmo generale per le console di nuova generazione getta un'ombra scura sul futuro del computer come piattaforma da gioco. La maggior parte dei miei amici - con cui ho condiviso esperienze indimenticabili - a un certo punto ha fatto il grande passo, acquistando una console e smettendo di aggiornare la propria macchina, con il risultato che oggi si limitano a usare il PC per navigare su Internet e poco altro, mentre io mi ritrovo a giocare online con perfetti sconosciuti. Del resto, non mi sento di biasimarli: le case di produzione hanno progressivamente indirizzato i loro sforzi sulle console Sony e Microsoft, con il risultato che alcuni dei titoli più interessanti, da *Metal Gear Solid 4* a *Gears of War*, da *Resistance: Fall of Man* a *Saints Row* sono disponibili unicamente per Xbox 360 e PlayStation 3. Quello che ti chiedo è: c'è una via d'uscita per il PC, oppure il lento declino è irreversibile?
Ti saluto facendo i complimenti all'intera redazione,
Luca Bertani (bertani_luca@yahoo.it)

Command & Conquer 3 su Xbox 360: vogliamo parlare di giocabilità?

Non sono così pessimista, anzi, credo che l'introduzione delle nuove console possa solo portare benefici al personal computer. I motivi sono diversi. Mi limito a citarne cinque. Il primo è che, per quanto le console abbiano gradualmente fatto proprie delle caratteristiche specifiche del PC (la possibilità di navigare in Internet e di scaricare e uti contenuti digitali - film, programmi televisivi, musica - il multiplayer online in tempo reale), il computer resta la piattaforma più versatile, modulare e potente sul mercato. In secondo luogo, sebbene sia innegabile che la transizione sulle console di generi nati su PC (FPS in testa) sia stata coronata dal successo, altre categorie ludiche - per esempio, RTS e simulazioni - sono gustabili quasi esclusivamente su PC.
La versione per Xbox 360 de *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II* è a dir poco frustrante in termini di giocabilità. Resta da vedere se *Command & Conquer 3* e *Halo Wars* riusciranno a fare di meglio: personalmente, ho qualche dubbio. Il joypad è un'interfaccia di controllo del tutto inadeguata per gli RTS; è come guidare un'automobile usando il manubrio di una bicicletta. Titoli come *Supreme Commander*, *Age of Empires*, *Europa Universalis*, *Total War*, *SimCity*, *Rise of Nations* e *Galactic Civilizations* non riesco proprio ad immaginarli su console. Certo, Sid Meier ha annunciato una versione di *Civilization* per le piattaforme di nuova generazione. Anche in questo caso, però, non mi preoccuperei eccessivamente. Ciò che accomuna *Age of Empires* per Nintendo DS e l'originale su PC è solo il titolo: si tratta di due esperienze ludiche completamente differenti. Idem per la serie di *The Sims*. Terzo, vorrei ricordare che il personal computer resta il vettore di innovazione privilegiato. Non a caso, *Spore* è previsto esclusivamente per PC. Idem per *The Movies*, che, nonostante i suoi limiti, resta uno dei titoli più originali degli ultimi anni. Se si eccettua *Resistance* - un buon FPS - la linea del lancio di PlayStation3 consiste in *Ridge Racer 7*, *Call of Duty 3*, i soliti titoli sportivi di EA Games, l'ennesimo episodio di *Tony Hawk's*... Pur sforzandomi, non riesco a vedere una briciola di originalità in questa marea di sequel, spin-off e aggiornamenti. Quarto: per quanto potenti, le console di nuova generazione non possono competere con i migliori PC. Non a caso, titoli come *Crysis* o *S.T.A.L.K.E.R.* non sono previsti né per Xbox 360, né per PS3. Quinto: per quanto esistano MMORPG per console (per esempio: *Final Fantasy*, *Phantasy Star*) vorrei ricordare che *World of Warcraft*, *Guild Wars* e mondi virtuali ibridi come *Second Life* sono esclusivamente disponibili su PC - tali prodotti hanno letteralmente rivoluzionato il mercato dei videogame. Morale della favola: PC e console non sono piattaforme alternative, ma complementari, in quanto offrono esperienze ludiche molto differenti. Il vero problema dell'offerta ludica PC riguarda, a mio avviso, la proliferazione di bug. Nel 2006 non è più accettabile il fatto che un videogioco venga introdotto sul mercato affetto da seri problemi di funzionamento (esempi: *Battlefield 2142*, *Neverwinter Nights 2*, *Dark Messiah - Might & Magic* solo per citare tre titoli recenti). Peraltro, il fenomeno si sta estendendo anche alle console. In conclusione, l'offerta videoludica attuale è varia e intrigante. Non condivido la tesi che l'originalità sia morta. E a chi sostiene che senza budget milionari, oggi, non si va da nessuna parte, suggerisco di fare una partita a *DEFCON*.

GIOCHI COMPUTER

FILOSOFIA SPICCIOLA

Elisa Buratti (elisa.buratti@virgilio.it) di Roma scrive: "Ho 24 anni e studio alla facoltà di Scienze della Comunicazione all'Università La Sapienza di Roma. Grazie a mio fratello, che è un appassionato di videogame e un fedele lettore di GMC, ho avuto la possibilità di leggere molti dei tuoi articoli. Ho trovato particolarmente interessanti quelli in cui parlavi del product placement all'interno dei videogiochi, perciò ho pensato di proporre una tesi sull'argomento al mio professore di Strategie di Marketing Innovativo, che ha accettato con entusiasmo il progetto e, in più, mi ha consigliato di analizzare il caso particolare di *Second Life*. Vorrei quindi chiederti se hai del materiale - libri o articoli - da consigliarmi". Il tema della pubblicità nei videogiochi è destinato ad acquistare sempre maggiore rilevanza nei prossimi anni. Non escludo che possa diventare una delle forme principali di introiti per il settore, specie nel momento in cui i MMORPG conosceranno una più larga diffusione.
Per quanto concerne la tua ricerca, Elisa, ti suggerisco la lettura del volume "Brands & Gaming: The Computer Gaming Phenomenon and the Impact of Brands on Gaming" (Palgrave, 2006) che puoi trovare in vendita sulle varie librerie online italiane e internazionali. Gli autori - David Nichols, Tom Farrand, Tom Rowley e Matt Avery - offrono una panoramica dettagliata sul rapporto tra videogiochi e pubblicità. In Rete, poi, ci sono numerosi blog e siti dedicati all'argomento. Il mio preferito è Games Brands Play (in inglese), curato della ricercatrice del MIT di Boston Ilya Vedraskho, che puoi trovare all'indirizzo: **http://gamesbrandsplay.com**.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Il nostro giro intorno al mondo, a caccia di trucchi e soluzioni utili per venire a capo delle situazioni ludiche più disparate e disperate continua imperterrito. Questo mese, abbiamo fatto una capatina sul Lago d'Aral in *Syberia*, poi ci siamo persi nella palude di *Dungeon Siege* e, infine, abbiamo preso l'aereo per volare alla Shadow Island di *The New Nightmare*.

INDIANA JONES E LA TOMBA DELL'IMPERATORE

B Ciao Skulz,
mi dici, per favore, se esiste un modo per finire un livello in corso di *Indiana Jones e la Tomba dell'Imperatore?*

Maria

R Ciao Marina, iniziare con un "no, non c'è un modo" la rassegna risolutiva del Botta & Risposta non è piacevole, ma diventa almeno sopportabile se poi emergono altre soluzioni che possono rendere meno dura la vita del videogiocatore. O meglio, nel tuo caso, della videogiocatrice. Apri la directory **GameData\Indy** presente nella cartella in cui hai installato *Indiana Jones* sul tuo disco fisso e, prima di tutto, fai una copia del file **default.cfg**, in modo da poterlo ripristinare nel caso in cui qualcosa dovesse andare storto nell'operazione successiva. Questa prevede l'apertura del file appena citato, **default.cfg**, mediante il Blocco note di Windows e la sostituzione delle righe presenti al suo interno con le seguenti:

pack:0
title:0
freescenedata:1
vsyncinterval:2
milessound:1
nocontrol:1
cheats:1
resmgrload:res.dat
fullscreen:1.

Una volta ricompilato il file, salvalo, chiudilo e poi avvia normalmente il gioco, che potrai ora affrontare con un Indiana Jones immortale e dotato di energia, armi e ossigeno infiniti.

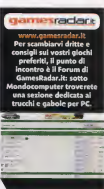
Dove si trovava il lago d'Aral, ora c'è una distesa di sabbia venefica. Ecco perché, in *Syberia*, Kate Walker deve indossare la maschera antigas.

SYBERIA

B Potente Skulz,
ho assolutamente bisogno del tuo aiuto. Sto giocando alla grande avventura *Syberia* e sono bloccata nella città di Arabald. Dopo aver messo il detersivo nella fontana ed essere riuscita a entrare nell'albergo, cosa devo fare? Dovrei trovare una certa Helena, ma di lei non c'è traccia!

Princess

R Ciao, dopo esserti liberata dell'usciere con il trucco della fontana schiumosa – hai aperto le tende dell'atrio per farlo, vero? – vai a dare una sbirciata al registro degli ospiti, nei pressi del bancone, per apprendere che la stanza di Helena è la numero 1270. Premi il pulsante rosso per aprire le porte del bagno termale e vai a fare due chiacchiere con James. Il robot inserviente ti dirà che la signora che stai cercando si trova sul pontile fuori dall'albergo. Per raggiungerlo, devi passare dalla porticina controllata da un pannello di sicurezza, nel quale andrai subito a inserire le quattro cifre della stanza di Helena. Tuttavia, il 1270 non ti permetterà di accedere all'imbarcadero, ma solo di aprire la porta degli spogliatoi. All'interno troverai un appunto recante il codice **0968**. Questo sì che funziona! Vai subito a inserirlo nel precedente pannello di sicurezza, infilati la maschera antigas appesa alla parete nello stanzino successivo e vai a incontrare Helena alla fine del pontile.

Le armi da fuoco di Edward Carnby, protagonista di *The New Nightmare*, funzionano sempre, basta usarle nel modo giusto.

Linea diretta

R "Caro Skulz, volevo rispondere a **Riccardo**, che nel numero di Natale chiedeva aiuto per *Evil Genius*." Bell'idea, caro **Ginopinoshow**, pendiamo dai tuoi consigli. "I super agenti si possono uccidere solo man mano che vai avanti nel gioco e ti vengono sottoposte le missioni secondarie! Mariana Mamba, per esempio, bisogna renderla brutta in infermeria. Mentre per eliminare Jet Chan è necessario rapire il suo maestro e sedarlo."

R "Salve Skulz," ciao **Nivek**, "vorrei aiutare **Vaios** in *Prince of Persia: I Due Troni*." Sull'argomento si è fatto già sentire Vittorio su GMC di Natale, ma qualche precisazione non guasta mai. "Per sconfiggere il gigante, devi raggiungere la parte alta dell'arena sfruttando i vari appigli e poi avvalerti dell'assassinio rapido. La scritta che Nivek ha citato, Non in Tempo, compare quando si sbaglia l'attacco. Per eseguire correttamente l'assalto, devi premere E quando lo schermo diventa grigio e poi il tasto sinistro del mouse nell'istante in cui la lama si illumina di blu. Se sbagli, ricorda che puoi riavvolgere il tempo e riprovare. Terminata la fase dell'assassinio rapido, colpisci il nemico alle gambe fino a quando non si siede

La parola all'esperto Dungeon Siege

D Ciao Skulz, il gioco che ultimamente mi tiene incollato al monitor è *Dungeon Siege*. Purtroppo, sono bloccato nel quarto capitolo, quello in cui bisogna trovare la scettro di Merik. Non so cosa fare dopo aver attraversato la foresta oscura e aver superato brillantemente la missione che mi chiedeva di purificare il tempio nella palude. Ringraziandoti anticipatamente, ti saluto.

Giovanni

R Dunque, dopo aver liberato il tempio, procedi oltre il cimitero e torna ad addentrarti nella palude. Prosegui fino a trovare una baracca, quindi supera la serie di ponti. Nelle abitazioni presenti in quest'area troverai il mago Andemius e un negozio in cui acquistare strumenti magici. Dopo esserti dedicato a eventuali acquisti, continua a camminare e, per il momento, lascia perdere il piccolo passaggio aperto nel tronco di un vecchio albero. Procedi oltre, verso la parte superiore della mappa, e avvicinati all'altare per scoprire un minuscolo sotterrano. Esploralo con cura e, infine, toma all'albero visto in precedenza per approfittare del montacarichi presente al suo interno e accedere alla fabbrica. Qui dovrai, prima di tutto, sbarazzarti di alcuni goblin approfittando dei barilotti esplosivi e ricordarti, inoltre, di chiudere le valvole da cui scaturiscono i getti di vapore. Dopo aver superato un'interminabile serie di mostriciattoli, infilati nella galleria che conduce alla camera in cui è nascosto lo scettro di Merik, di cui potrai impossessarti solo dopo aver sconfitto il robot boss. La creatura meccanica dispone di un'ampia selezione di armi, che contemplano il fuoco e le scariche elettriche, ed è dotata di circa 3.100 punti vita. Dopo averla sconfitta e, soprattutto, dopo aver intascato lo scettro, non ti rimarrà che prendere l'ascensore che ti riporterà in superficie.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

B Ciao Skulz, ti scrivo perché ho un problema con *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Sono nella biblioteca e ho individuato i quattro libri necessari a proseguire nel gioco, ma non riesco a uccidere il drago. Ho provato con tutte le armi in dotazione, ma niente! Inoltre, non riesco neppure a uscire dalla biblioteca, il che mi lascia presumere che, per farlo, io debba prima eliminare il maledetto mostro. Ti sarò grato se saprai aiutarmi.

Clemente

R Ciao Clemente, in effetti il mostriciattolo della biblioteca sembra immune alle armi: i proiettili, apparentemente, lo trapassano senza causargli danni. Apparentemente, perché basta usare le bocche da fuoco nella giusta sequenza e anche il draghetto finirà sulla graticola. Fai così: impugna la pistola e aspetta che il nemico si avvicini a Edward, sparagli un solo colpo e vedrai che le sue ali si chiuderanno e abbasseranno. Ecco, questo è il momento giusto per colpirlo con una granata o un razzo! Tieni presente che la sequenza va ripetuta alcune volte e che devi sempre prestare attenzione alla micidiale scarica elettrica del mostro.

NEL CD 3 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

SPELLFORCE 2

B Ciao Skulz, sono un vostro lettore da molti anni e ti chiedo un aiuto. Sono bloccato nel gioco *SpellForce 2*, precisamente nell'atto Malacay. Non riesco a sistemare correttamente i pezzi nel mosaico. Puoi, per favore, darmi la soluzione?

Enzo

R Come già saprai, per risolvere l'enigma ti servono otto tasselli, che puoi reperire lungo il cammino che conduce dal laboratorio di Malacay alla cima della montagna. Una volta giunto in vetta, e dopo esserti liberato del guardiano, prendi in considerazione il mosaico. Inserisci uno qualunque dei tasselli in tuo possesso in uno degli otto alloggiamenti esterni e aspetta che la ruota al centro smetta di girare. A questo punto, osserva con cura il centro del mosaico per capire in quale posizione esterna vadano posizionati i sette tasselli rimanenti.

Quesiti dal passato Die By The Sword

D Ciao Skulz, sono lettore di GMC dal lontano 1999, ovvero da quando acquistai il mio primo computer. Ti scrivo perché, dopo vari tentativi, sono rimasto bloccato in un vecchio gioco dal titolo *Die by the Sword*. Dopo il mulino, in uno scenario vulcanico, ho aperto un cancello con dietro una macchina raffreddata ad acqua che spara una specie di raggio laser e un ponte che ho provveduto ad abbassare con l'apposita leva. Superato quest'ultimo, sono giunto in una caverna in cui ho messo fuori uso la pompa che raffredda il marchingegno, che si è così distrutto. Ora, però, nonostante abbia girato l'intero livello, non riesco a trovare alcun passaggio che mi permetta di proseguire. Cosa devo fare?

Maury

R Ciao Maury, subito all'inizio del livello dovresti aver sconfitto un nano in possesso di una chiave, che hai poi usato per aprire il primo cancello del livello, e hai certamente trovato la macchina spara laser, che successivamente ti sei premurato di mettere fuori uso distruggendo la pompa ad acqua che la raffreddava. Poco dopo, hai trovato un ponte, che però non ti era concesso di attraversare, pena la prematura dipartita del protagonista. In pratica, hai ignorato il ponte, proseguendo lungo il passaggio alla sua destra. Ora devi tornare proprio in quel punto, superare il ponte e infilarti nella caverna successiva.

esausto, e finiscilo con l'ultimo assassinio rapido".

D "Ciao Skulz, sono un appassionato di *Gothic 3* e volevo sapere la strada esatta per la torre di Xardas, a Nordmar. Potresti darmi un suggerimento o dei trucchi? Grazie. Sono nelle tue mani!" Caro **Fabry94**, non sei il primo a chiedermi aiuto dalle parti di Nordmar, ma al momento non ti posso aiutare di persona, perché sono ancora ignorantello in materia. È, però, mia premura sottoporre la questione ai nostri amici lettori. Suvvia ragazzi, fatevi sentire.

D "Ho superato il tempio di Hydra di *Call of Cthulhu* e sono arrivato al punto in cui parte la sequenza del sommergibile che silura la città sotterranea. Qui inizia a crollare tutto e, appena arrivo oltre la porta in cima al sentiero, in qualunque punto io mi trovi, muoio, indipendentemente da quanto veloce riesca ad andare. Premessa: non mi fermo mai e non guardo mai indietro. Esiste un modo per finire questo gioco o lo devo disinstallare?" No **Marco**, mai arrendersi e disinstallare! Perché, invece, non chiediamo insieme un consiglio a qualche tuo collega?

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di Gamesradar.

Gioco di guida

FLATOUT 2

Tanti, tanti danni da infliggere alla vettura con il sorriso sulle labbra.

NEL CD 3 **Chi conosce la serie *FlatOut* non si aspetterà di trovarsi fra le mani una vera e propria simulazione di guida. L'unica simulazione offerta da questo secondo episodio, perfettamente in linea con il precedente, è quella dello sfascia-carrozze.**

Nessuna pietà per la vostra automobile: correte a tutta velocità, schiantatela contro le altre e beccatevi un bel muro in piena faccia, con la soddisfazione di aver portato a termine la vostra missione e collezionato un bel gruzzolo di punti. *FlatOut 2* è stato recensito qualche mese fa sulle pagine di GMC, portando a casa un bel 7,5, che omaggia lo spiccato spirito arcade che pervade il gioco. Se volete un assaggio, provate questa versione dimostrativa che comprende una piccola parte della varietà di evoluzioni e gare fuori di testa offerte dal gioco completo. Il demo consente di provare due circuiti: Water Canal 1 e Timberland 3.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Freno/Retromarcia
FRECCIA SINISTRA – Sterza a sinistra
FRECCIA DESTRA – Sterza a destra
CTRL – Nitro
SPAZIO – Freno a mano
R – Riparti

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL COMPUTER

Il primo è una piccola cittadina piena di percorsi alternativi, che forniscono un buon banco di prova per il sistema di scorciatoie "inusuali" di cui è costellato il gioco; il secondo si snoda lungo una zona boscosa e prevede il passaggio attraverso pittoresche pinete. In aggiunta, figurano anche due eventi speciali giocabili: Darts e SkyScraper Derby, che prevedono, rispettivamente, di cimentarsi in una sorta di tiro al bersaglio, ma con il guidatore al posto delle freccette, e in un demolition derby presso un grattacielo in costruzione. Ciascun evento (tranne Darts, che prevede una vettura speciale "Nucleon") va affrontato scegliendo una delle tre automobili disponibili, suddivise per classi – derby, da gara e su strada.

Casa Empire Interactive
Sistema **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Il demo non necessita di disinstallazione, poiché viene eseguito direttamente dal CD o dal DVD

L'effetto rag-doll che si ottiene lanciando il guidatore è sempre esilarante.

Sparatutto tattico

ARMA: ARMED ASSAULT

Dalle situazioni critiche agli assalti armati: l'importante è sparare.

Il 2007 di Bohemia Interactive inizia sotto l'insegna degli sparatutto militari.

Dopo l'ottimo *Operation Flashpoint* (datato 2001 e premiato con un 9 sulle pagine di GMC) sta per arrivare *ArmA: Armed Assault*, nuovo titolo dedicato alle operazioni d'assalto in tuta mimetica. Il demo online proposto contiene tre diversi tipi di missioni, tutte ambientate nella zona meridionale dell'isola di Sahrani, che coinvolgono fino a un massimo di 60 giocatori. La prima sarà una missione per otto giocatori da affrontare in cooperativa, con lo scopo di liberare un villaggio dalla fanteria nemica, conquistarlo e dirigersi al punto di estrazione. Il secondo obiettivo proposto è un classico Capture the Flag che coinvolge due team composti da otto elementi, mentre il terzo mette in campo due interi eserciti (per un totale di ben 60 protagonisti) schierati fra le file dei team US e SLA, impegnati ad acquisire il controllo delle basi occupate dai RACS, il nemico comune.

COMANDI PRINCIPALI
W – Avanti
S – Indietro
A – Sinistra
D – Destra
MOUSE – Visuale
PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE – Spara
MAIUSC – Corsa
F – Cambia arma
R – Ricarica arma

Tutte le missioni possono essere affrontate a livello di difficoltà variabile e permettono di impostare la durata complessiva di ciascuna azione. Una buona occasione per imbracciare il fucile e provare il promettente *ArmA: Armed Assault*, di cui troverete la recensione a pagina 94 di questo numero di GMC. L'uscita del gioco è prevista per il 16 di febbraio.

Casa: 505 Game Street
CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Bohemia Interactive\ArmA Demo\Uninstall ArmA Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, cancellando manualmente le eventuali cartelle restanti indicate al termine della procedura.

Il demo mette a disposizione solo una porzione dell'isola, quella a sud.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN IMPERDIBILE GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro divertenti e originali giochi sharewer che si propongono in versioni prova della durata di circa un'ora e spaziano dall'antico Egitto con lo strategico-puzzle *Oasis* fino alla regione polare del piccolo Snowy, passando da una particolare variante del bowling offerta da *Rocket Bowl*. Grazie a *Spin e Win* avrete invece l'occasione di tentare la sorte con la Ruota della Fortuna come nel migliore casinò di Las Vegas.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

I Mod e gli add on inclusi questo mese nel DVD allegato a GMC riguardano l'immortale *Half-Life*, l'ottimo sparatutto *Call of Juarez* (presente con una nutrita raccolta di otto mappe multigiocatore) e *Star Wars – L'Esercito dei Corrotti*, di cui viene fornito un potente editor di mappe. Immancabili, anche le copertine e il manuale in PDF del gioco allegato alla rivista, che questo mese è *Conflict Desert Storm II*.

Più nutrito del solito l'angolo dedicato ai video che, oltre ai soliti gol realizzati con *Pro Evolution Soccer 6*, propone un filmato dell'attesissimo *Bioshock*, un video dell'RTS *Supreme Commander* e, infine, un assaggio di *The Lord of the Rings Online – Shadow of Angmar*. Per inviare le vostre performance sui campi da gioco di *PES* l'indirizzo email è sempre: raffaello.rusconi@futureitaly.it

Avventura grafica

AGATHA CHRISTIE ASSASSINIO SULL'ORIENT EXPRESS

La signora "in giallo" Agatha Christie torna con una nuova avventura.

Dopo i tiepidi consensi ottenuti dal precedente *E non ne rimase nessuno*, estrapolato anch'esso dall'inossidabile serie di romanzi gialli della famosa scrittrice inglese Agatha Christie, è la volta di un vero e proprio classico della letteratura poliziesca: *Assossinio sull'Orient Express*.

Durante un viaggio sul celebre treno, nel bel mezzo di una tempesta di neve, viene compiuto un assassinio: un uomo viene trovato accoltellato nel suo letto. Il detective Poirot, che si trova fra i passeggeri, accetta di occuparsi del caso, ma nel gioco – a differenza del libro in cui assume il diretto controllo delle indagini – si offre di aiutare la protagonista Antoinette (un personaggio inedito) a scoprire il colpevole fra i vari sospettati. Il demo è disponibile solo in lingua inglese, di cui è richiesta una buona conoscenza, e contiene il filmato introduttivo e le prime battute di gioco.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco è una classica avventura grafica da gestire interamente con l'ausilio del mouse.

Casa: AWE Games
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\The Adventure Company\Murder on the Orient Express DEMO\Uninstall Game** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file

Piattaforme/Azione

BOOG E ELLIOT A CACCIA DI AMICI

Direttamente dal grande schermo, due nuovi, strampalati eroi.

COMANDI PRINCIPALI
I due personaggi eseguono delle azioni specifiche: ecco i comandi in comune:
W/A/S/D – Movimento del personaggio
E – Parla
Maiusc – Corri
Spazio – Salta/Nasconditi

Provate anche voi a cimentarvi nei due livelli di gioco offerti dal demo in italiano di *Boog* e *Elliot a caccia di amici*, scegliendo fra una folle corsa sul fiume a bordo di un'insolita imbarcazione (Fiume fluente) o un folle tiro a segno (Siluri dentati).
Per installare il demo, è necessario attenersi alla seguente procedura: una volta cliccato su "Esegui" dall'interfaccia del DVD o sul file .exe contenuto nella directory del DVD **Demo\Boog e Elliot a caccia di amici** apparirà una finestra (in francese) in cui occorre indicare il percorso in cui estrarre il file. Non cliccate subito su OK, altrimenti l'estrazione non andrà a buon fine, bensì create un'apposita cartella sul Desktop. Aprite la cartella e cliccate due volte sul file **setup.exe** per poi seguire l'usuale procedura guidata senza problemi e cancellate pure la cartella inizialmente creata, una volta finito.

Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM con supporto Shader Model 3, DirectX 9.0c, Win XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Demo Boog & Elliot a caccia di amici\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file. Se necessario, cancellate manualmente la cartella.

RTS

PARAWORLD

I dinosauri non si trovano solo a Jurassic Park.

Ambientazione affascinante, quella dell'RTS firmato dalla software house tedesca SEK, che mischia fantascienza e passione per i dinosauri ormai estinti. *ParaWorld*, come suggerisce il nome, è un universo parallelo popolato da strane creature e da tre bizzarre tribù. A causa dei loschi piani di uno scienziato, tre ricercatori vengono rinchiusi in questa realtà alternativa, e dovranno dar fondo a tutte le proprie energie per riconquistare la via di casa. Questa versione dimostrativa del gioco contiene il tutorial e la prima missione (Stranded), che vede il protagonista Cole, appena scampato a una tempesta, costretto a fare i conti con una realtà ostile e deciso a scoprire cosa è successo e dove si trova. Delle tre tribù citate (Horsemen, Dustriders e Dragon Clan) è presente solo la prima.

COMANDI PRINCIPALI
L'azione viene gestita interamente tramite l'utilizzo del mouse e dei suoi pulsanti.

Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate ***Programmi\Paraworld US SP Demo\Uninstall Paraworld*** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file

Strategia a turni

ANCIENT EMPIRES LUX

Il re dei giochi da tavolo in versione "storica"

NEL CD 3 È chiaramente ispirato al famosissimo "Risiko!" *Ancient Empires Lux*, il gioco sviluppato da Sillysoft che ci permetterà di ripercorre le vicende di conquista delle più famose e antiche civiltà. Il titolo in questione, infatti, si affianca al suo collega *Lux* che, invece, si ispira a un periodo storico moderno. Questa versione dimostrativa mette a disposizione alcuni imperi partendo da quello dei Sumeri, ma il gioco completo contiene tantissime diverse civiltà, di cui è presente anche un'esauriente descrizione. La sfida da affrontare è disponibile in quattro livelli di difficoltà, che vanno da Soldato a imperatore.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco va gestito [illegible]

Casa: Sillysoft
Requisiti: CPU 800 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ancient Empires Lux Demo\Uninstall Ancient Empires Lux** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Gli altri demo

ZOO TYCOON 2: MARINE MANIA

CPU 733 MHz, 256 MB RAM, Scheda video 16 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Microsoft Games Studios**
GENERE: **Gestionale**

Il demo dedicato all'espansione di Zoo *Tycoon 2* è una ghiotta occasione per provare l'ebbrezza di far prosperare un parco dedicati agli animali marini. Questa versione dimostrativa permette di provare il gioco in modalità libera, cioè con denaro illimitato e tutte le specie disponibili, e di tentare uno degli scenari della modalità Campagna. Il territorio interessato sarà situato sulla costa del Nord America.

THE SETTLERS II 10TH ANNIVERSARY

CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Ubisoft**
GENERE: **Strategia/Gestionale**

Nuovo demo per l'edizione "decimo anniversario" di *The Settlers II*. Il file prevede la possibilità di cimentarsi nel tutorial in italiano, per comprendere le meccaniche di gioco relative alla gestione di produzioni base, industrie, milizie armate e marina, e di affrontare una mappa libera per novanta minuti. In questa versione dimostrativa non è accessibile nessuna mappa della modalità Campagna.

WAR FRONT TURNING POINT

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **10tacle Studios**
GENERE: **Strategia**

Demo multiplayer in inglese per lo strategico a sfondo bellico firmato da 10tacle Studios. La versione demo proposta permette di affrontare il tutorial, la modalità multiplayer e la schermaglia. Durante l'installazione del demo vi verrà chiesto se effettuare un'operazione di tipo "Express" o "Custom": selezionate la soluzione preferita in base alle vostre competenze informatiche, in ogni caso l'opzione "Express" vi permetterà di portare a termine l'installazione senza problemi di alcun tipo.

ALIEN SHOOTER VENGEANCE

CPU 1.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **CDV**
GENERE: **Sparatutto/GDR**

Versione dimostrativa del seguito di *Alien Shooter*, uno sparatutto con qualche elemento GdR che vi vede alle prese con orde di mostri alieni da frullare per bene a suon di fucilate. Il demo consente di provare un assaggio della modalità campagna e di quella survival, scegliendo fra una schiera di personaggi dotati di caratteristiche differenti. Durante l'installazione del demo, vi verrà chiesto se effettuare un'operazione di tipo "Express" o "Custom": selezionate la soluzione preferita come indicato a proposito del demo di *War Front Turning Point.*

GISH

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Chroniclogic**
GENERE: **Gioco di piattaforme**

NEL CD 3 Impersonate la pallina gelatinosa Gish e sarete in grado di saltare, appiccicarvi ai muri e rotolare fra i numerosi livelli che compongono il gioco. Nel demo è presente anche una modalità Versus da provare insieme a un amico, che consiste nel far cadere una delle due sfere dal bordo di una piattaforma in equilibrio. Un gioco di piattaforme originale e divertente, assolutamente da provare, che in versione completa offre parecchie opzioni in più. Durante la procedura guidata, occorre rispondere "Sì" all'eventuale richiesta di installazione di Open AL.

FOOTBALL MOGUL 2007

CPU 600 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 16 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Sports Mogul**
GENERE: **Manageriale sportivo**

Un demo dedicato, forse, a una cerchia abbastanza ristretta di lettori, cioè quelli appassionati delle statistiche di gioco offerte dai vari manageriali sportivi e patiti del football americano. Se, invece, non appartenete a nessuna delle due categorie, questa è una buona occasione per provare ad avvicinarvi a tale disciplina. *Football Mogul 2007* è la vostra occasione d'oro per diventare i protagonisti del Super Bowl!

OFFICERS

CPU 2.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **3A Games**
GENERE: **Strategico**

Officers è uno strategico 3D in tempo reale sviluppato da Game Factory Interactive. Il demo prevede un'unica missione giocabile, ambientata nel corso dell'Operazione Overlord a Ohama Beach, in Normandia: l'obiettivo consiste nello strappare al nemico tutti i punti di importanza strategica evitando sia la perdita dei propri, sia la fine ingloriosa di tutte le truppe.

Driver

- Catalyst v6.12 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v93.71 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME
- Driver speciali (Windows 2000/XP) per schede video ATI per Oblivion

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.25
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.6
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.31
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Cleaner
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 3 Il client internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **shell_GMC** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.51
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

CALL OF JUAREZ MAP PACK

Otto splendide mappe multiplayer per un nuovo "mezzogiorno di fuoco".

Una fantastica raccolta di ben otto nuove mappe multiplayer per lo sparatutto western di Techland. Le mappe sono compatibili con tutte e quattro le modalità di gioco (Deathmatch, Skirmish, Robbery e Goldrush) e sono le seguenti: Burrito (una piccola città di provincia in cui occorre muoversi con tattica e coordinazione); Crusade (mappa in stile "king of the hill" dove dei fuorilegge si sono barricati in una chiesa); Den (una cittadina a pianta circolare con vari negozi, una chiesa e una banca); El Paso (due uomini hanno trasportato dell'oro in città e il loro carico non passerà di certo inosservato); Getaway (i fuorilegge sono scappati verso il canyon: una mappa che richiede parecchia tattica); Mine Encounter (i criminali hanno preparato un'imboscata nei pressi di una miniera abbandonata: una mappa per giocatori agili e imprevedibili); St. Peter's Gate (due bande si incontrano presso un passaggio di montagna: azione veloce in un ambiente ristretto) e Twilight (ancora un'imboscata, stavolta ai danni di un treno, per una mappa notturna molto vasta dedicata a 16 giocatori).

CALL OF JUAREZ

MAPPA PER NEVERWINTER NIGHTS 2

La mappa per *Neverwinter Nights 2* di cui parliamo nell'Area Design, a pagina 134, aggiornata alle ultime istruzioni. La cartella presente nel CD 3 o nel DVD contiene anche le istruzioni pubblicate (sempre nella stessa rubrica) sul numero di GMC del mese scorso, in PDF. La mappa, per funzionare, non richiede l'installazione del file precedente, che è presente nel CD o nel DVD allegato nel numero di gennaio.

STAR WARS: L'ESERCITO DEI CORROTTI

HALF-LIFE - THE SPECIALIST V2.1

Questo ottimo Mod per *Half-Life* offre una fisica migliorata e rende maggiormente dettagliate le armi e i loro effetti (fumo, bossoli) durante lo sparo. Inoltre, rimuove il mirino da alcune armi, ne sostituisce altre e aggiunge un nuovo modello di pistola, la Beretta New Akimbo.

STAR WARS -IMPERO IN GUERRA: L'ESERCITO DEI CORROTTI MAP EDITOR

Un editor di mappe ufficiale offerto da LucasArts particolarmente completo, che mette a disposizione tutto il necessario per creare arene personalizzare per *Star Wars: L'Esercito dei Corrotti* fornendo anche altri strumenti utili che permettono di sfruttare al meglio le capacità dell'editor.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER CONFLICT DESERT STORM II

Le copertine in formato CD e DVD in PDF di *Conflict Desert Storm II*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC, nonché il manuale, sempre in formato PDF, e una patch per risolvere eventuali problemi che potrebbero affliggere il gioco con i sistemi operativi Windows 98, 98 SE o ME.

MOD PER *HALF-LIFE*

Patch

BATTLEFIELD 2142 V1.10
La patch per le versioni confezionate del gioco risolve i bug, migliora il supporto per Punkbuster, corregge il gameplay e aggiunge la modalità spettatore.

COMPANY OF HEROES V1.4
Il file aggioma il gioco apportando una serie di modiche valide per la versione inglese. Le novità riguardano alcune correzioni al bilanciamento, nonché la risoluzione degli inevitabili bug.

DEFCON V1.2
Ulteriore aggiornamento per le versioni confezionate del simulatore di conflitto mondiale *DEFCON*. Il file aggiorna il gioco e inserisce un sistema di supporto per i Mod e per modificare il rendering, che renderanno molto più facile la vita di tutti gli appassionati del modding.

GOTHIC 3 V1.12
Un file di aggiornamento dedicato alle versioni europee di *Gothic 3* che corregge il sonoro, la fisica, l'inventario, la gestione delle telecamere ed elimina altri problemi minori.

MADDEN NFL 07 V4
Nuovo aggiornamento delle rose dei giocatori per quest'ottima simulazione sportiva dedicata al football americano. La patch è indispensabile per il gioco online.

DARK MESSIAH - MIGHT AND MAGIC V1.02
Patch valida per tutte le versioni del gioco che aggiunge il livello di difficoltà Hardcore e fa sì che non venga azzerato a Normal quando si carica una partita; inserisce un nuovo livello di qualità delle texture; bilancia il gameplay e risolve i problemi di respawn.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS V1.0
Patch per le edizioni inscatolate europee dello strategico *Warhammer: Mark of Chaos*, che apporta numerose modifiche al bilanciamento fra le varie fazioni e corregge altri bug assortiti.

SCUDETTO 2006 V5.12
La patch apporta numerose novità e corregge parecchi bug che riguardano ogni aspetto del gioco.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT V1.02
Il file risolve una manciata di bug relativi sia al multiplayer, sia alla modalità per singolo giocatore e permette di utilizzare i gadget sbloccati nella missione successiva.

DAWN OF WAR DARK CRUSADE V1.11
Patch dedicata ad alcune versioni inscatolate del gioco (compresa quella inglese e italiana) che aggiunge i sottotitoli nelle schermate di caricamento e durante i filmati, e risolve i problemi di compatibilità fra le varie edizioni durante le partite online.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR V1.1
Prima patch per le edizioni in italiano di *Medieval II: Total War*, che corregge una lunga lista di bug e inserisce un Mod Tool Unpacker. Per eseguire la patch, una volta ciccato sul file eseguibile contenuto nel DVD, è necessario specificare la cartella di destinazione in cui estrarlo.

RAINBOW SIX VEGAS V1.02
Le edizioni confezionate di *Rainbow Six Vegas* potranno usufruire di questo secondo aggiomamento che corregge alcuni bug che causavano occasionali crash, e migliora il gameplay e i comandi durante il gioco.

STAR WARS - L'ESERCITO DEI CORROTTI V1.1
Il file, valido per tutte le versioni retail del gioco, apporta varie modifiche al bilanciamento per tutte le fazioni, all'Intelligenza Artificiale e alle mappe.

WORLD OF WARCRAFT BEFORE THE STORM
Fondamentale patch per *World of Warcraft*: per installarla seguite le istruzioni contenute nel file **Leggimi!** all'interno della cartella **Patch\WoW Before the Storm** del DVD.
Per velocizzare le operazioni di estrazione, copiate il file zip sull'hard disk, piuttosto che avviare la decompressione da DVD.

GTR 2 V1.1.0.0
Questa patch per le edizioni europee confezionate apporta varie correzioni ai singoli tracciati, alle macchine, aggiunge un filmato introduttivo e migliora il bilanciamento.

SID MEIER'S RAILROADS! V1.10
La patch per le edizioni retail del gioco corregge bug e problemi di crash, aggiunge una free camera, un comando "usa tutti i treni" in modalità Traintable e un Terrain editor.

FACES OF WAR V1.04
Tantissime migliorie per *Faces of War* grazie a questa patch che risolve vari bug, migliora l'interfaccia, la grafica e inserisce nuove, interessanti opzioni.

Shareware

SNOWY PUZZLE ISLAND
Un tenero puzzle game che ha come protagonista un orsetto polare in cerca della via di uscita da ogni livello. Le uniche azioni permesse al nostro piccolo amico saranno lo spostarsi di casella in casella e l'utilizzo di alcuni oggetti particolari, che gli consentono di raggiungere zone del livello altrimenti inaccessibili. Ci vuole un pizzico di arguzia per risolvere ogni schema, ma per fortuna sono a disposizione tre diversi gradi di difficoltà.

ROCKET BOWL
Provate l'emozione del bowling all'aperto con *Rocket Bowl*. Avrete a disposizione mezz'ora di gioco per imparare questa strana disciplina, a metà strada fra il già citato bowling, il minigolf e il biliardo: capire come sfruttare a vostro vantaggio sponde e inclinazione del terreno è fondamentale per ottenere uno strike perfetto. La grande varietà di opzioni di tiro, se usata con perizia, rende questo gioco molto interessante.

OASIS
Uno strano gioco, a metà strada fra uno strategico e un puzzle game ambientato nell'epoca dei faraoni. La vostra missione consiste nel collegare le varie città egiziane e far sì che riescano a sostenere l'attacco del nemico: sarà indispensabile anche limitare il numero di sudditi sacrificati e di città distrutte, per diventare dei veri faraoni. I vari bonus sparsi nel gioco renderanno l'avventura più appassionante.

SPIN AND WIN
Non serve nessuna particolare abilità, tranne una buona dose di fortuna, per giocare a questa specie di Ruota della Fortuna in cui occorre girare, appunto, una ruota e, di volta in volta, tentare la sorte per vincere il punteggio indicato. Si va dalla slot machine alle scommesse sui cavalli, passando per il memory e il "Gratta e Vinci". Tre le modalità di gioco disponibili in questa versione dimostrativa della durata di 60 minuti.

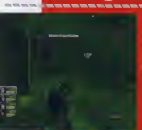
Video

- Gol del mese di PES 6
- Bioshock
- Supreme Commander
- Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

guida al GIOCO COMPLETO

Quattro uomini, il deserto e un fazzoletto di terra dove combattere.

CONFLICT DESERT STORM II

Come giocare

Il modo più rapido per giocare a *Conflict Desert Storm II* è quello di inserire il CD 1 e di seguire le istruzioni del paragrafo **Installazione di *Conflict Desert Storm II***. Una volta terminato il processo, avviate il gioco cliccando sull'icona sul desktop o seguendo il percorso **Start > Programmi > SCi Games > Conflict Desert Storm II > Conflict Desert Storm II.** Una volta apparsa la finestra di dialogo, selezionate su **Play** per avviare il gioco. Nel caso *Conflict Desert Storm II* vi desse dei problemi con i sistemi operativi Windows 98, 98 SE o Windows ME, installate la patch come descritto nell'apposito paragrafo.

La lingua

Conflict Desert Storm II è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per il parlato dei personaggi, ben doppiato e in grado di venire in aiuto ai giocatori nel corso dei livelli.

Il manuale

Il manuale del gioco in formato PDF è completamente in italiano. Lo trovate sul CD 3 o sul DVD dei demo, nella sezione dedicata ai **Mod**. Per consultarlo avete bisogno di Acrobat Reader, contenuto anch'esso nel CD 3 o nel DVD demo, all'interno della sezione **Utility**.

A volte, videogioco e attualità si mescolano. È il caso di *Conflict Desert Storm II*, gioco tattico in cui si deve controllare un team delle forze speciali (che può appartenere allo SAS britannico o alla Delta Force statunitense) impegnato nelle operazioni della prima campagna nel Golfo Persico, la famosa operazione Desert Storm.

Il primo livello comincia, quindi, il 16 gennaio 1991, esattamente il giorno dopo la scadenza dell'ultimatum posto dall'ONU a Saddam Hussein per abbandonare il Kuwait. In questo preciso contesto storico, si muovono i quattro uomini a vostra disposizione. Sono Bradley il leader, Foley il cecchino, Connors l'artigliere e Jones il geniere, ciascuno dotato di caratteristiche uniche che dovrete imparare a sfruttare nel corso delle operazioni. Potrete controllarli tutti secondo le situazioni, mentre gli altri si muoveranno autonomamente guidati dall'Intelligenza Artificiale e dagli ordini che impartirete loro.

Proprio il sistema di comando è uno degli aspetti più importanti di *Conflict Desert Storm II*. La possibilità di coordinare i movimenti di tutti i soldati a vostra disposizione vi consente di avere la meglio anche su forze di gran lunga più numerose, nonché di espugnare postazioni fisse nemiche o mezzi blindati. I "fantastici quattro" possono muoversi separatamente sul campo di battaglia, agendo in coppia o anche singolarmente. Il cecchino, per esempio, può essere lasciato in una posizione privilegiata con il compito di fare fuori dalla distanza tutti i nemici, mentre gli altri avanzano armi in pugno. È solo grazie all'azione coordinata e pianificata che si arriva indenni (o quasi) fino al termine dei dieci livelli. I membri del team non solo si aiutano combattendo insieme, ma possono anche curarsi vicendevolmente quando feriti, oppure scambiarsi le armi e gli oggetti raccolti durante le operazioni.

Grazie ai contenuti ancora attualissimi e alla struttura di gioco complessa, *Conflict Desert Storm II* permette di calarsi nei panni di un vero team delle forze speciali, rivivendo i caldissimi giorni della prima guerra del Golfo.

GIOCHI COMPUTER

Gli esplosivi sono molto importanti per liberarsi di alcuni ostacoli.

Grazie al suo fucile di precisione, Foley è in grado di colpire i nemici da grande distanza.

Potrete raccogliere le armi e gli oggetti che troverete sparsi nello scenario.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Conflict Desert Storm II* vede un processore a 1 GHz assistito da 128 MB di RAM, da una scheda 3D 32 MB RAM con supporto Transform & Lighting (GeForce 256 - Radeon 7500 o superiori) e da una scheda audio compatibile con le librerie DirectX. È richiesto anche un lettore CD-ROM 8x. Lo spazio occupato su disco è di circa 1,4 GB. Sono consigliati, invece, un processore a 1,8 GHz, 512 MB di RAM e una scheda 3D 64 MB RAM con supporto Transform & Lighting.
I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000, XP.

Installazione di Conflict Desert Storm II

Per installare *Conflict Desert Storm II* sul vostro PC, innanzitutto, inserite il CD 1 nel lettore. La funzione di Autorun provvederà a lanciare la schermata da cui far partire la procedura. Nel caso ciò non accadesse, bisognerà esplorare il disco e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Scegliete la lingua (italiano) e cliccate su **Ok** per partire. Cliccate su **Avanti**, quindi scegliete la cartella in cui intendete installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\SCi Games\Conflict Desert Storm**, ma potete modificarla cliccando su **Sfoglia**. Selezionate **Avanti** per avviare la copia dei file. A un certo punto, vi verrà chiesto d'inserire il CD 2. Fatelo e confermate con **Ok** per proseguire. Al termine della copia, vi verrà chiesto se desiderate creare un'icona sul desktop e avviare il gioco. Spuntate le opzioni che v'interessano e cliccate su **Fine**. L'installazione delle librerie **DirectX** dovrebbe avvenire automaticamente. Se ciò non accadesse, inserite il CD 2, esploratelo e selezionate il file **dxsetup.exe**. Nella finestra di dialogo, spuntate l'opzione **Accetto il contratto** e cliccate due volte su **Avanti** per installare le librerie di Microsoft.

Disinstallazione di Conflict Desert Storm II

Per rimuovere completamente *Conflict Desert Storm II* dal vostro PC, seguite il percorso **Start > Programmi > SCi Games > Conflict Desert Storm II > Uninstall Conflict Desert Storm II**. Cliccate su **Ok** nella finestra di dialogo per avviare il processo. Al termine, selezionate **Fine** per concluderlo.

La patch

Se, impiegando i sistemi operativi Windows 98, 98 SE o ME, doveste incontrare dei problemi con *Conflict Desert Storm II*, risolveteli installando la patch contenuta in **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Conflict Desert Storm II\Patch** sul CD 3 o sul DVD dei demo. A tale scopo, decomprimete sul desktop il file **italian_patch.zip** e lanciate il file **italian.reg**, che aggiornerà il registro. Vi basterà cliccare su **Sì** e poi su **Ok** per completare il processo.

Il tutorial

Per affrontare il **Tutorial**, create un nuovo profilo, come descritto nel paragrafo **I primi passi nel gioco**, selezionate **Nuova partita** e quindi **Addestramento**. È abbastanza lungo (e suddiviso in più parti), ma v'introdurrà a tutte le operazioni possibili in *Conflict Desert Storm II*.

Il tutorial vi spiegherà, passo dopo passo, come muovervi nel terribile scenario del Golfo.

Il primo avvio e le impostazioni

Al primo avvio di *Conflict Desert Storm II* avrete la possibilità di modificare le impostazioni di gioco. Lanciate il gioco tramite l'opzione sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > SCi Games > Conflict Desert Storm II > Conflict Desert Storm II**: apparirà una finestra di dialogo. Cliccate su **Impostazioni** e potrete agire su alcune opzioni video attraverso dei menu a tendina. Selezionando **Impostazioni avanzate** imposterete altri parametri. Cliccate su **Ok** per tornare alla finestra iniziale e avviare il gioco.

I primi passi nel gioco

Una volta avviato *Conflict Desert Storm II*, per prima cosa, dovrete creare un profilo personalizzato. Potete giocare anche attraverso quello predefinito, ma in questo modo vi sarà più facile gestire tutte le operazioni. Dalla schermata iniziale, selezionate **Opzioni** e, all'interno del menu, **Crea un nuovo profilo**. Inserite il vostro nome e digitate **Invio** per confermare. A questo punto, potrete modificare varie opzioni, tra cui i comandi da tastiera e la sensibilità del mouse. Fatto ciò, sarete liberi di cominciare il gioco vero e proprio cliccando su **Inizia Partita**. Selezionate un profilo (quello che avete appena creato, per esempio) e cominciate a giocare le quattro missioni di addestramento.

Consigli generali

Quattro uomini al comando: nonostante Bradley sia il capo della squadra e il soldato più versatile, non ha l'esclusiva di impartire gli ordini agli altri uomini. Qualsiasi soldato stiate controllando può dare dei comandi ai compagni, per cui cercate di utilizzare in ogni momento quello che ritenete più utile.
Primo, non prenderle: i vostri uomini sono solo quattro e devono affrontare situazioni di evidente inferiorità numerica. Il primo obiettivo, quindi, è evitare di essere colpiti. Cercate di avanzare stando sempre al coperto, valutando bene la situazione e dando appoggio ai compagni impegnati in movimenti o scontri a fuoco.
La calma è la virtù dei forti: avanzare a fucili spiegati, spesso, è decisamente controproducente. È molto studiare attentamente lo scenario, capire quali siano i principali punti di copertura ed eliminare i nemici a piccoli gruppi, piuttosto che affrontarli tutti insieme.
Attenzione ai più grossi: molti dei vostri nemici saranno fanti armati di fucili automatici. Altri, invece, vi attaccheranno da postazioni fisse o con dei mezzi blindati. In questi casi, i danni potrebbero essere parecchi, per cui cercate di sbarazzarvi per primi di questi eventuali pericoli.
Abbiate cura di voi: ciascuno dei vostri uomini ha una serie di kit medici a propria disposizione. Quando la vostra energia scende, utilizzateli per curarvi. Ricordate, inoltre, che potrete anche prestare delle cure ai compagni, soprattutto quando giaceranno a terra feriti.
Occhio alle stelline: a fianco di ogni elemento presente nell'inventario può apparire una stellina. Questa indica che il vostro uomo è abile nell'utilizzo di questo oggetto, sia esso un'arma, un kit medico o quant'altro. Una volta scelto dall'inventario, l'oggetto appare in basso a destra accompagnato da un numero variabile di stelline. Più sono numerose, maggiore è l'abilità nell'utilizzarlo. Cercate di fare in modo che ogni uomo abbia in dotazione gli oggetti con cui se la cava meglio.
Crescere mano a mano: secondo quanto svolto nel corso dei livelli, i vostri uomini avranno modo di migliorare le proprie caratteristiche. Per cui è essenziale cercare di utilizzarli tutti durante le missioni, e non puntare su uno soltanto.

I salvataggi

Per salvare, dovete mettere in pausa e selezionare **Salva partita**. Tenete presente che il numero di salvataggi è limitato (normalmente, due per livello) e che non potrete sovrascriverli, quindi non sprecateli!

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Conflict Desert Storm II* non fossero leggibili, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Il lavoro di squadra

Il modo per uscire indenni dai livelli di *Conflict Desert Storm II* è saper sfruttare il lavoro dei quattro soldati del team. È molto importante impadronirsi rapidamente dei comandi necessari a impartire gli ordini di squadra (che trovate riportati nel paragrafo **I comandi da tastiera**), così da essere veloci ed efficaci nel momento di prendere le decisioni. Vediamo brevemente le operazioni più importanti, suddivise tra gli **Ordini individuali**, quelli che valgono per un solo uomo, e gli **Ordini di squadra**, che coinvolgono tutto il team.

Ordini individuali

Muovere un uomo (Alt+A)
E l'operazione più utile da imparare. in sostanza, permette d'indicare a un vostro uomo dove posizionarsi sullo scenario. Si può utilizzare durante le operazioni di esplorazione, per mandare in avanscoperta un soldato, oppure per inviare degli uomini dalla parte opposta di un obiettivo per poi attaccarlo da due direzioni differenti. Per impartire l'ordine, dovrete premere la combinazione di tasti **Alt+A**. in questo modo, muovendo il mouse, potrete indicare il punto in cui desiderate che si sposti un certo soldato. Quale? Ma quello indicato da una freccina a lato del nome, che sposterete da un uomo all'altro attraverso il tasti **W** e **S**. Inoltre, i tasti **Q** ed **E** vi permetteranno d'indicare in che direzione desiderate si rivolga il militare una volta il loco. Premete nuovamente il tasto **A** per impartire l'ordine.

Ordina al soldato selezionato di seguire (Alt+F)
Impartendo quest'ordine, si chiede a un uomo specifico (quello indicato dalla freccia) di seguire quello che si sta controllando. È utile per dividere in due gruppetti il team di assalto.

Ordina al soldato selezionato di tenere la posizione (Alt+H)
In questo caso, il vostro uomo smetterà di seguire il soldato che state controllando e si fermerà a tenere la posizione. Ricordate che, tenendo premuti **Alt** e **H**, potrete cambiare il destinatario dell'ordine con i tasti **W** e **S**.

Selezione rapida di un uomo (tasti 1, 2, 3, 4)
il modo più veloce per controllare uno dei vostri soldati è quello di premere il relativo tasto: a Bradley corrisponde l'1, a Foley il 2, a Connors il 3, a Jones il 4. In alternativa, potete passare dall'uno all'altro utilizzando i tasti **Pag Su** e **Pag Giù**.

Fuoco individuale (Alt+G)
Con questo comando impartirete l'ordine di sparare o di cessare il fuoco a un solo uomo. Anche se "non sparare" può sembrare un ordine assurdo, in realtà si rivela utile in quelle situazioni in cui volete avanzare senza allarmare il nemico.

Ordini di squadra

Seguire o tenere la posizione (Alt+D)
Impartite questo ordine se desiderate che tutti gli uomini del team seguano il soldato che state controllando.

Fuoco a volontà (G)
Questo è uno dei pochi comandi che s'impartiscono senza premere il tasto **Alt**. Il motivo è che va utilizzato molto rapidamente. Attivatelo quando dovete ordinare ai vostri uomini di sparare rapidamente a qualsiasi cosa si muova. Quando sono soggetti a quest'ordine, i soldati hanno un mirino a fianco del proprio nome.

Tutti I soldati proni o in piedi (Alt+C)
Utilizzate questo comando per far sdraiare a terra o alzare tutti i membri del vostro team. È molto utile quando ci si trova improvvisamente sotto il fuoco nemico e si desidera diventare un bersaglio più difficile.

I comandi da tastiera

Date un rapido sguardo ai comandi da tastiera, essenziali per coordinare al meglio le operazioni della squadra.

OPZIONI

Pausa/Aprire il Menu Pausa	**ESC**
Obiettivi/Mappa Schermo	**F1**
Pulsante Azione (Testo lampeggiante)	**R**

COMANDI DI MOVIMENTO DEL SOLDATO

Avanti	**W**
Indietro	**S**
Sinistra	**A**
Destra	**D**
Ruotare a sinistra	**,**
Ruotare a destra	**.**
Rotolare a sinistra/destra (quando prono)	**A/D**
in piedi/accovacciato/prono	**SPAZIO**
Camminare	**CTRL Sinistro**
Scrutare dagli angoli	**Q/E**

COMANDI DELLE ARMI

Sparare con le armi selezionate	**Pulsante sinistro del mouse**
Spostare il mirino dell'arma	**Muovi Mouse**

SELEZIONE DEL SOLDATO

Passare al soldato successivo	**Pag Su**
Passare al soldato precedente	**Pag Giù**
Selezionare soldato specifico	**1 – 4**

MENU ORDINI

Evidenziare il soldato individuale successivo	**Alt+W**
Evidenziare il soldato individuale precedente	**Alt+S**
Ordinare al soldato selezionato di fare Fuoco a volontà/Stare giù (alterna)	**Alt+G**
Ordinare al soldato selezionato di Seguire	**Alt+F**
Ordinare al soldato selezionato di Fermarsi	**Alt+H**
Ordinare al soldato 1 di Seguire/Fermarsi	**Alt+1**
Ordinare al soldato 2 di Seguire/Fermarsi	**Alt+2**
Ordinare al soldato 3 di Seguire/Fermarsi	**Alt+3**
Ordinare al soldato 4 di Seguire/Fermarsi	**Alt+4**
Ordinare a un soldato selezionato di avanzare verso una Posizione	**Alt+A**

*(Usate il mouse per mirare a una posizione e i tasti **Q** e **E** per impostare la direzione in cui desiderate sia rivolto il soldato, in modo da far ruotare il reticolo di puntamento. Premete nuovamente il tasto **A** per impartire l'ordine.)*

Tutti i soldati proni/in piedi (alterna)	**Alt+C**
Tutti i soldati seguono/tengono posizione (alterna)	**Alt+D**
Fuoco a volontà	**G**

MODALITÀ PRIMA PERSONA E ZOOM

Visuale in Prima persona e Terza persona (alterna)	**Pulsante sinistro del mouse**
Ingrandisci (visuale in Prima Persona)	**TastNum + o - o rotellina mouse**

MENU INVENTARIO

Aprire inventario	**Tenere premuto il tasto Maiusc sinistro poi:**
Muovere Selezione Su	**W o rotellina mouse**
Muovere Selezione Giù	**S o rotellina mouse**
Cambiare modalità di Sparo dell'arma/Occhiali visione notturna (alterna)	**Pulsante sinistro del mouse o A/D**
Selezionare un oggetto dell'inventario da usare	**lasciare MAIUSC sinistro mentre l'oggetto è selezionato**

MENU DAI/PRENDI

Menu Dai/Prendi	Tenere premuto il tasto **R** quando appare "Dai" o "Prendi"
Muovere selezione su	**W** o rotellina mouse
Muovere selezione giù	**S** o rotellina mouse
Trasferire arma	.
Trasferire oggetto	,

Nota: i colori dell'inventario cambiano in arancione se state dando degli oggetti.

COMANDI DEL VEICOLO

Accelerare/Frenare	**W/S**
Girare a sinistra/destra	**A/D** o **Muovi mouse**
Cambiare posizione nel veicolo	**Tenere premuto MAIUSC sinistro + W/S per scorrere o usare la rotellina mouse**
Entrare/Uscire dal veicolo	**R**

La schermata principale

Le informazioni che si possono ricavare dalla schermata di gioco faranno la differenza tra una missione portata a termine con successo e un misero fallimento.

1. Ogni soldato è costantemente monitorato con le icone presenti in quest'area.
2. Qui trovate l'arma che state utilizzando, con le munizioni rimaste e quelle nel caricatore attualmente inserito. Il numero delle stellette indica il livello di abilità nell'utilizzo.
3. La freccia sulla bussola indica la direzione in cui si trova l'obiettivo successivo.

I protagonisti

I membri del team di *Conflict Desert Storm II* sono quattro soldati delle forze speciali, ciascuno dotato di caratteristiche individuali specifiche che vanno capite appieno, così da sfruttarle nella maniera migliore nel corso del gioco. Vediamo brevemente il profilo dei nostri eroi.

Il comandante

Nome: John
Cognome: Bradley
Abilità: comunicazioni e armi d'assalto.

Bradley è sostanzialmente il soldato più versatile del team, nonché il suo capo carismatico. Abile con tutte le armi d'assalto, porta con sé il necessario per le comunicazioni e anche il puntatore laser, congegno che può essere utilizzato per richiedere un attacco aereo sulle postazioni nemiche.

Il cecchino

Nome: Paul
Cognome: Foley
Abilità: capacità di utilizzare il fucile da cecchino.

Foley è un elemento essenziale del team, in quanto è l'unico in grado, attraverso il proprio fucile di precisione, di colpire i nemici da grande distanza (entrando nel sistema di mira precisa con il tasto destro del mouse s'ingrandisce di molto l'immagine).
Nella sua dotazione iniziale c'è anche una normale pistola.

L'artigliere

Nome: Mick
Cognome: Connors
Abilità: esperto di armi pesanti.

Connors è un'implacabile macchina da guerra, grazie alla sua capacità di gestire le armi pesanti come le mitragliatrici, con cui può inondare di proiettili le postazioni nemiche. La sua possanza fisica gli permette di trasportare dispositivi anticarro e di utilizzarli contro i mezzi blindati nemici.

Il geniere

Nome: David
Cognome: Jones
Abilità: esperto in demolizioni.

Jones si occupa di gestire gli esplosivi, grazie a cui può far saltare in aria gli sbarramenti nemici ed eventuali ostacoli che si parano sul cammino della squadra. Oltre a cavarsela con il C4, è il migliore nelle operazioni d'infiltrazione silenziosa, durante le quali è in grado di sgusciare con una certa facilità alle spalle del nemico.

Gestire l'inventario

Ciascun soldato è in grado di portare con sé un certo numero di oggetti, che si raccolgono sul terreno di gioco attraverso il tasto **R**. Potete anche distribuire questi oggetti tra i vostri uomini (per esempio, per rifornire di munizioni o kit medici chi ne fosse rimasto sprovvisto). A tale scopo, avvicinatevi a un uomo finché in basso a sinistra non appare la scritta "**Dai a**" più il nome del soldato. A questo punto, tenete premuto **R** per aprire l'inventario e utilizzate la rotellina per scorrere tra gli oggetti fino a selezionare quello che intendete passare al compagno. Passate l'oggetto al commilitone con i tasti **.** e **,** secondo che si tratti di un'arma o di un oggetto.

Le icone

Ciascuno dei vostri uomini è rappresentato da un'icona a lato dello schermo, che ne illustra sia il livello di salute (rappresentato da una barra d'energia), sia, attraverso un simbolo, quale tipo di comportamento stia tenendo.

1. Seguire: quando, a fianco del nome, vengono visualizzate due freccette, simili al simbolo di "avanti veloce" sul videoregistratore, significa che l'uomo in questione seguirà i movimenti di quello che si sta controllando.

2. Tenere la posizione: il simbolo di "stop" indica che al soldato è stato ordinato di tenere la posizione occupata al momento. Quindi, anche se gli altri si muoveranno, lui resterà a coprire l'area assegnatagli.

3. Fare fuoco: se accanto al nome di un soldato appare un mirino, significa che gli è stato ordinato di sparare a qualsiasi bersaglio nemico si ponga sulla sua strada.

4. Soldato selezionato: l'uomo che state utilizzando è indicato da un simbolo che ricorda un'antenna ricevente.

Curare i feriti

In *Conflict Desert Storm II* non potrete perdere nemmeno uno dei vostri uomini, pena il game over. Tenete presente, però, che non è così facile essere uccisi, dato che è sempre possibile curare i feriti in maniera abbastanza rapida. Ciascun soldato, infatti, ha una barra dell'energia rappresentata in giallo. Quando questa arriva a zero a causa dei colpi subiti, il vostro uomo andrà a terra invocando aiuto. La barra, a questo punto, diventerà rossa e comincerà a scendere lentamente. Finché non arriverà a zero, potrete curare e quindi salvare il vostro compagno utilizzando un kit medico. Per farlo, vi basterà aprire l'inventario (con **Malusc sinistro**), selezionare il kit, avvicinarvi all'uomo che vorrete guarire e premere il pulsante sinistro del mouse quando, in basso a destra sullo schermo, apparirà la scritta "**Cura**" più il nome del soldato.

Curare i feriti è fondamentale. Per farlo, avvicinatevi a uno di loro e utilizzate un kit medico.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

I Fantasmi di Tom Clancy tornano a seminare il panico tra i terroristi messicani.

SVILUPPATORE Grin **GENERE** FPS Tattico
CASA Ubisoft **INTERNET** www.ghostrecon.com

TESTARDO COME UN M.U.L.E.

I mezzi di supporto, già nel primo *Ghost Recon Advanced Warfighter*, erano molto importanti. Erano ottimi per sfoltire i terroristi nelle piazze più affollate e, all'occorrenza, si rivelavano delle perfette coperture semoventi. In questo secondo episodio saranno disponibili nuovi veicoli tra cui il M.U.L.E., un piccolo corazzato che si muove come un'auto telecomandata. Non ospita alcun pilota in carne e ossa, dunque può essere spostato a piacimento senza limitazioni.

I FANTASMI DI *GRAW 2* VI FARANNO PAURA PERCHÉ...

- I combattimenti avverranno in una zona interessante, a cavallo tra Messico e USA.
- La profondità tattica sarà garantita da una buona Intelligenza Artificiale.
- La nuova mappa tattica permetterà di pianificare operazioni complesse.
- Il nuovo multiplayer regalerà colossali sfide a 32 giocatori.

IL primo episodio di *Ghost Recon Advanced Warfighter* ha inaugurato una felice tradizione secondo cui, invece di convertire rapidamente un gioco da console a computer, si incarica un secondo gruppo di sviluppatori di qualcosa di completamente nuovo, pensato per l'accoppiata mouse/tastiera e per incontrare i gusti più raffinati degli utenti PC. Fortunatamente, l'iniziativa ha ottenuto il successo sperato e Ubisoft ha deciso di ripeterla con il secondo capitolo.

Ancora una volta, dunque, ci troveremo a condividere la stessa trama con i possessori di console, ma la vivremo attraverso una prospettiva lievemente diversa, percorrendo strade differenti e cimentandoci contro minacce di altro tipo. In buona sostanza, sarà come guardare lo stesso film, con la stessa sceneggiatura, diretto però da un altro regista. Anche questa volta, il problema da risolvere sarà rappresentato da un gruppo di ribelli messicani che intendono spodestare l'attuale presidente e insediare una rete di dittature in tutto il Sud America.

In questa situazione bollente, l'Esercito USA e i sovversivi avranno schierato le loro forze intorno a Juarez, grande città a ridosso di El Paso, in Texas. Per questo motivo, il grosso delle battaglie avverrà intorno al confine degli Stati Uniti, portando i Fantasmi a combattere tanto in casa, quanto in trasferta.

"LA I.A. ALLEATA È STATA ARRICCHITA DA UN MAGGIOR LIVELLO DI SPECIALIZZAZIONE"

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, non assisteremo a particolari sconvolgimenti, ma semplicemente a un ulteriore perfezionamento della solida struttura del primo episodio. Ancora una volta, sarà possibile comandare singolarmente ogni membro della squadra, impartendo sequenze di ordini complessi attraverso la nuova mappa tattica, divenuta ancor più flessibile e dettagliata. Il sistema di comunicazione Cross-Com è stato aggiornato alla versione 2.0, permettendo sia di vedere ciò che riprende la telecamera montata sugli elmetti dei commilitoni, sia di dar loro qualche ordine più rapido, magari per eliminare un terrorista non rilevabile sulla mappa di cui sopra. L'Intelligenza Artificiale alleata, già buona nel primo episodio, è stata arricchita e resa più profonda da un maggior livello di specializzazione, che differenzierà nettamente il comportamento di granatieri, fucilieri e cecchini.

Sul fronte del multiplayer, invece, verrà introdotta la modalità Recon vs. Assault, esclusiva per I PC, in cui la ricognizione e l'esplorazione troveranno spazio a dispetto della frenesia tipica del gioco online. Confidiamo nell'abilità degli sviluppatori, gli svedesi Grin, e ci aspettiamo un seguito all'altezza del primo episodio.

GIOCHI COMPUTER

La missione sulla diga si preannuncia interessante, ma anche molto difficile.

Le tute mimetiche sono aggiornate secondo le ultime ricerche dell'Esercito USA.

L'ausilio dei mezzi corazzati è raro, ma prezioso come l'oro.

Come nello scorso episodio, l'ambientazione è curata fin nel minimo dettaglio.

DATA DI USCITA MARZO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Grin
- **Provenienza:** Svezia
- **Nati nel:** 2005
- **Storia:** Gli svedesi Grin hanno avuto la loro grande occasione con il primo *Ghost Recon Advanced Warfighter*, commissionato da Ubisoft. L'occasione è stata sfruttata al meglio, a quanto pare, e Grin si è aggiudicata anche il seguito.
- **Li conosciamo per:** *Ghost Recon Advanced Warfighter.*

ATTENDERE PREGO!

La lotta al terrorismo prenderà il via a marzo.

OVERLORD

Tanti piccoli seguaci non vedono l'ora di dire "sì" al loro Oscuro Signore.

SVILUPPATORE Triumph Studios **GENERE** GdR/RTS
CASA Codemasters **INTERNET** www.triumphstudios.com

PICCOLI SIGNORI CRESCONO

Non staremmo parlando di un gioco di ruolo, se non ci fosse modo di far crescere il proprio personaggio. Mano a mano che si aumenterà di prestigio, per esempio, non solo salirà il numero di scagnozzi a disposizione, ma si otterrà anche un giullare che annuncerà l'arrivo dell'Oscuro Signore. Naturalmente, considerando la natura scanzonata di *Overlord*, possiamo aspettarci altre follie di questo tipo.

OVERLORD VI RENDERÀ MALVAGI PERCHÉ:

- È una simpatica presa in giro del genere fantasy.
- Avrà uno stile grafico folle e scanzonato.
- Includerà alcuni elementi in stile RTS.
- Permetterà di intraprendere la via del lato oscuro, anche in un mondo fantasy.

IL mondo dei videogiochi, nel corso degli anni, ci ha abituato a essere dei grandi eroi, senza macchia e senza paura, sempre pronti a rischiare la pelle per salvare il mondo o per liberare la donzella prigioniera di turno.

Overlord sarà diverso e ci calerà negli immorali panni del più fetido dei cattivoni, nel signore dell'inganno, della violenza gratuita e delle tenebre. La sua nascita, narrata con uno humour dissacrante e scanzonato, è quanto di meno nobile si sia visto sullo schermo di un PC. Quando era in vita, era il classico uomo disonesto e corrotto, che amministrava loschi affari rimanendo arroccato nel suo castello, luogo in cui, tra un'angheria e l'altra, trascorreva una vita dissoluta.

Poi, come sempre accade in ogni storia fantasy che si rispetti, arrivano sette paladini, bardati con scintillanti armature, che in men che non si dica ripristinano la giustizia mandando al creatore l'Oscuro Signore.

Il nostro antieroe si risveglierà sul suo trono, con uno sparuto gruppo di mostriciattoli disposto a lottare all'ultimo sangue per restituirgli il potere che si merita. *Overlord*, dunque, si colloca a metà tra i giochi di ruolo d'azione in terza persona e gli strategici in tempo reale. Si controllerà il personaggio principale, proprio come avviene nei vari *Oblivion* e *Gothic*, scatenando all'occorrenza i propri fedeli scagnozzi. Sono dei simpatici gremlin con delle tendenze suicide, sempre felici di

"SI COLLOCA A METÀ TRA I GDR D'AZIONE IN TERZA PERSONA E GLI STRATEGICI IN TEMPO REALE"

uccidere, distruggere e saccheggiare secondo la volontà del padrone. Sono divisi in quattro classi, caratterizzate dal colore: i combattenti marroni, gli imp rossi, gli assassini verdi e i guaritori blu. Possono essere comandati in gruppo o separatamente, anche se non si può sperare nella risposta misurata e ragionata cui ci hanno abituato i vari *Ghost Recon*. Sono indisciplinati, disorganizzati e totalmente pazzi, tanto che non esiteranno a lanciarsi in attacchi suicidi anche solo per soddisfare i desideri del loro bizzarro datore di lavoro.

Per riportarli all'ordine, dunque, sarà necessario pianificare bene ogni mossa, tenendo conto che sono tanto stupidi quanto feroci. Facendoli entrare in una casa, per esempio, si udranno dei lamenti strazianti e un gran fracasso di vasellame in frantumi, per poi vederli uscire addobbati con delle pentole in testa, a mo' di elmetto. Questo non è solo un dato estetico, visto che tali rudimentali protezioni aumenteranno la loro resistenza, incitando il giocatore a ordinare saccheggi e angherie insensate. Questo *Overlord*, pur nella sua follia, sembra promettere grandi cose, rievocando le memorie di *Dungeon Keeper* e mescolandole con ciò che amiamo dei GdR moderni. Non vediamo l'ora di scoprire se all'umorismo corrisponderà altrettanta giocabilità. GIOCHI COMPUTER

I poveri abitanti dei villaggi avranno una vita molto dura, a seguito dei vostri misfatti.

Lo stile grafico è volutamente grottesco, e si prende gioco degli stereotipi fantasy.

Gli scagnozzi sono brutti, stupidi e pazzoidi, ma per fortuna sono tanto fedeli al loro Oscuro Signore.

Cosa c'è di meglio di un elmetto a forma di zucca? Un elmetto vero, forse.

DATA DI USCITA ESTATE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Triumph Studios
- **Provenienza:** Olanda
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Alla fine del 1999, Triumph Studios completa *Age of Wonders*, per poi dedicarsi al seguito (*The Wizard's Throne*) e a *Shadow Magic*. Ora, tutti gli sforzi sono concentrati su *Overlord*.
- **Li conosciamo per:** *Age of Wonders* e i suoi seguiti/espansioni: una splendida saga di giochi di strategia fantasy a turni, l'unica in grado di emulare il fantastico quanto pre-colombiano *Master of Magic*.

ATTENDERE PREGO!

La malvagità pura si scatenerà con l'arrivo dell'estate.

SCOOP
prima occhiata

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Dalle due alle tre dimensioni: la magia di Ascaron continua.

SVILUPPATORE Ascaron **GENERE** GdR d'azione
CASA N.D. **INTERNET** www.sacred2.com

MULTIPLAYER SACRO

La componente multiplayer di *Sacred 2* sarà sviluppata con grande attenzione dal team di Ascaron. Il secondo episodio della serie non si discosterà molto dal primo *Sacred*, presentando dei server (aperti e chiusi) dedicati al regno di Ancaria. Nei server chiusi sarà possibile giocare in modalità cooperativa, nei classici PVE (giocatori contro creature e mostri gestiti dall'Intelligenza Artificiale) e PVP (giocatori contro altri utenti in carne e ossa) e persino nella modalità Hardcore.

SACRED 2: FALLEN ANGEL VI FARÀ TORNARE SU ANCARIA PERCHÉ:

- Il primo *Sacred* aveva ottenuto un notevole successo.
- Il passaggio al 3D promette di dare nuova vita al mondo di gioco.
- Il sistema di combattimento sarà perfezionato e ampliato.
- Affronterete due lunghe e intricate campagne.

DOPO il successo riscosso con il primo *Sacred* (si parla di 1,6 milioni di copie vendute nel mondo), il team di sviluppo Ascaron tenta il colpaccio con l'atteso seguito.

Sacred 2: Fallen Angel sarà un GdR molto diverso rispetto al predecessore. Il primo *Sacred* proponeva un mondo da esplorare vasto e dettagliato, ma con tutte le limitazioni imposte dalle due dimensioni. Per questo seguito, Ascaron ha deciso di sfruttare il 3D per aggiungere al suo titolo una maggior profondità, una migliore atmosfera e una fisica più evoluta.

Cronologicamente, *Fallen Angel* sarà collocato circa duemila anni prima rispetto agli eventi vissuti nel capitolo precedente e sarà ambientato nella regione popolata dagli Elfi Alti. Il mondo di Ancaria si troverà ad affrontare diversi problemi, causati soprattutto dall'instabilità della "T Energy", la misteriosa forza che ha generato ogni forma di vita e che costituisce l'essenza della magia e l'origine di ogni pensiero. Tale potere scorre attraverso Ancaria da tempo immemore e gli Elfi Alti ne hanno sfruttato per anni l'immensa energia, allo scopo di consolidare il proprio regno. Quando, però, gli elfi non sono stati più in grado di controllare la T Energy, hanno iniziato una sanguinosa guerra civile.

Per ora, Ascaron tiene celati molti particolari sull'intreccio narrativo creato per *Fallen Angel*, e l'unica cosa certa è che la bella Seraphim

"SONO STATI MIGLIORATI I COMBATTIMENTI CORPO A CORPO TRA CAVALIERI"

sarà l'unico personaggio giocabile del primo capitolo a tornare anche nel secondo episodio. Le novità, però, non saranno limitate alla trama e al comparto grafico: sono state aggiunte numerose migliorie anche alla struttura di gioco. Per esempio, sono stati migliorati i duelli in corpo a corpo tra cavalieri, ed è stata aggiunta una componente tattica a questa tipologia di scontri. È stata potenziata l'Intelligenza Artificiale dei nemici e sono state sviluppate delle apposite routine "emozionali": in base alla situazione, il cattivo del momento reagirà in modo diverso alle azioni del giocatore, valutando il contesto in cui si troverà.

In *Sacred 2: Fallen Angel* ci saranno due campagne (denominate Luce e Ombra). I giocatori potranno scegliere il proprio cammino e, in base alle proprie inclinazioni, saranno liberi di cambiare tutti gli obiettivi da raggiungere. Le due campagne proseguiranno parallelamente e vi capiterà di osservare il mondo da prospettive completamente differenti. Per esempio, in una campagna vi troverete a risolvere un certo problema, mentre nell'altra scoprirete di essere voi stessi il problema. Come ciliegina sulla torta, troverete nuovi gioielli, forzieri, armi, corazze e qualsiasi altro oggetto possa essere associato al termine "ricompensa".

L'attesa è ancora lunga, ma le premesse per il secondo capitolo di *Sacred* non sono affatto male!

GIOCHI COMPUTER

La Seraphim è l'unico personaggio del primo capitolo che ritroverete in *Sacred 2*.

I corpo a corpo con i nemici sembrano maggiormente improntati al realismo.

Il nuovo motore 3D offre una serie di chicche grafiche di prim'ordine.

Nuove armi e corazze saranno a disposizione nelle due campagne di *Fallen Angel*.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Ascaron
Provenienza: Germania
Nati nel: 1991
Storia: Ascaron nasce come sviluppatore di titoli per Amiga e Atari ST. Nel 1993 pubblica, sul suolo tedesco, *Der Patrizier* su CD-ROM, e si conferma tra le prime software house a credere nelle potenzialità di questo supporto ottico. Negli anni successivi, da sviluppatore il team Ascaron si è trasformato anche in un distributore. Titoli quali la serie *Patrician* e *Port Royale* escono dai confini tedeschi. La consacrazione arriva con *Sacred*, che ha ottenuto un notevole successo.
Li conosciamo per: *Patrician, Port Royale, Big Scale Racing* e *Sacred*.

ATTENDERE PREGO!
L'attesa per il nuovo *Sacred 2* si protrarrà sino alla primavera del 2008.

SCOOP
prima occhiata

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Un dinosauro dei videogiochi si risveglia, giusto in tempo per il suo decimo anniversario.

SVILUPPATORE Crystal Dynamics **GENERE** Azione
CASA Eidos **INTERNET** www.tombraider.com/anniversary/index.html

NUOVI GIOCATTOLI

L'unica aggiunta rilevante rispetto all'originale *Tomb Raider*, parlando di attrezzatura, è il rampino, che permetterà a Lara di agganciarsi ad alcune sporgenze per raggiungere zone apparentemente fuori portata. Per il resto, dimenticatevi dei gingilli tecnologici cui vi siete abituati nelle ultime avventure della bella archeologa, e mettete una croce sopra i vari compagni che, negli ultimi episodi, hanno guidato le avventure comunicando dalla villa della vostra eroina. Miss Croft sarà completamente sola, e respirerà la stessa aria di solitudine del primo episodio.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY VI FARÀ INNAMORARE PERCHÉ:

- Crystal Dynamics vuole mantenere lo stile dell'originale.
- Rivivrete i momenti salienti del primo, storico *Tomb Raider*.
- Le meccaniche di gioco verranno aggiornate, per essere al passo con i tempi.
- Un'avventura con Lara Croft non si disdegna mai.

I videogiocatori, nonostante le apparenze, sono persone che danno valore al passato, e che spesso e volentieri ripescano dal dimenticatoio qualche titolo vecchio di anni.

Eidos conosce bene questa tendenza, e ha deciso di dare una rispolverata a uno dei suoi più grandi successi, il primo *Tomb Raider*. Stiamo parlando di un capolavoro, grazie al quale quello che, un tempo, era solo un hobby per pochi appassionati è diventato un vero e proprio fenomeno di costume, degno di apparire sulle copertine delle riviste e di fare notizia sulle pagine dei giornali più autorevoli. Il motivo di tanto successo era duplice, e riguardava tanto il rotondo carisma di Lara Croft quanto le meccaniche di gioco, fresche e innovative.

Tomb Raider Anniversary vuole catturare tutte le emozioni del primo episodio, aggiornandole affinché si adattino ai palati del 2007, decisamente più raffinati ed esigenti di quelli del 1996. Gli sviluppatori di Crystal Dynamics, dunque, non stanno lavorando a un semplice remake, e sperano di riuscire a realizzare un progetto particolarmente ambizioso. Il loro obiettivo è di prendere tutti i momenti salienti dell'originale, riproponendoli in maniera più grandiosa ed elaborata, rendendoli epici e suggestivi senza guastarne l'efficacia. Per esempio, laddove c'era un semplice muro che ospitava tre ingranaggi da sistemare per risolvere un

"GLI SVILUPPATORI DI CRYSTAL DYNAMICS NON STANNO LAVORANDO A UN SEMPLICE REMAKE"

enigma, ora troverete un enorme e raffinato meccanismo, pressoché identico nelle funzioni, ma più spettacolare e coreografico.

La sostanza rimane la stessa, dunque, ma tutto è più grande, più bello e più carico di significato. Il resto, invece, verrà riprogettato da zero, in modo da garantire un intenso ritmo di gioco e dei livelli strutturati con una mentalità moderna. Il primo *Tomb Raider*, come ammette lo stesso Dax Ginn, executive designer del progetto, era pieno di lunghi corridoi, nei quali non bisognava fare altro che correre. Non c'erano segreti da scoprire, salti strani da eseguire e mostri da affrontare: sono difetti che, ai tempi, venivano perdonati senza troppi problemi, complici anche la bellezza della grafica e l'indiscutibile fascino delle ambientazioni, ma che oggi verrebbero aspramente criticati persino dai fan più sfegatati di Lara.

La speranza, naturalmente, è che in questo complesso processo non si perda il delizioso equilibrio che ha portato l'archeologa più pettoruta dei videogiochi all'attenzione del mondo intero, e che l'esperienza si collochi a metà tra la sana nostalgia del retrogaming e l'emozione che si prova quando si è alle prese con un'avventura nuova di zecca.

La solitudine sarà un tema centrale anche in *Anniversary*. Lara è sola, e persino i nemici sono pochi.

Le ambientazioni sono le stesse dell'originale: il Perù, la Grecia, l'Egitto e la Città Perduta.

L'intervento di riduzione del seno subito in *Legend* ha effetto anche in *Anniversary*. Chirurgia retroattiva?

I combattimenti sono sporadici, e per questo risultano più emozionanti.

DATA DI USCITA ESTATE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Crystal Dynamics
Provenienza: San Francisco
Nati nel: 1992
Storia: Il gruppo viene acquisito da Eidos nel 1998, dove dà vita alla serie di *Legacy of Kain*. Tra i giochi sviluppati prima dell'accordo ricordiamo *Gex*, uscito anche su PC, mentre negli ultimi tempi il loro obiettivo principale è stato riportare in auge la fama di *Tomb Raider*.
Li conosciamo per: *Gex*, la serie di *Legacy of Kain*, la serie di *Pandemonium*.

ATTENDERE PREGO!

Tomb Raider Anniversary non arriverà sui nostri PC prima dell'estate del 2007.

L'inverno di GMC è portatore di liete novelle, tante quante i giochi che stanno per arrivare sui vostri PC. Riuscire a concentrare nelle pagine delle News tutto ciò che di nuovo bolle in pentola non è facile, ma ci siamo riusciti!

RTS

SUPREME COMMANDER

Una strategia grande come il mondo, anzi, come l'universo.

GALLERY

■ Lo zoom sulla mappa permette di controllare nei dettagli l'andamento delle battaglie.

■ Le strutture militari possono essere costruite in pochi minuti dalle proprie unità... e distrutte in pochi secondi dai nemici!

NON è la prima volta che ci capita di parlare di un gioco costato anni di sudore agli sviluppatori, ma un caso limite come quello rappresentato da *Supreme Commander* è davvero una rarità.

Il gioco di THQ ha vissuto una fase di gestazione lunga dieci anni e si sta ora per abbattere sul mercato nei panni di successore spirituale di *Total Annihilation*, eccelso RTS del lontano 1997.
Le caratteristiche fondamentali di questo lontano gioco sono tutte presenti: ci sono le mappe dall'estensione smisurata e l'assenza di limiti nella creazione degli eserciti.
In *Total Annihilation*, poi, era addirittura possibile sviluppare un programma di riciclaggio dei mezzi distrutti e utilizzarne il metallo per costruirne di nuovi. Ora, quanto c'era di bello torna d'attualità in *Supreme Commander*!

In attesa di pubblicare nel prossimo numero di GMC la recensione del gioco, e in contemporanea con l'invito ad apprezzare il video presente sul DVD dell'omonima edizione di questo mese, vogliamo condividere con i lettori alcune immagini e inquadrare i contorni della vicenda.

Supreme Commander è ambientato nel futuro, in un'epoca pervasa dalla guerra tra tre razze. Quella che più si avvicina all'homo sapiens è la United Earth Federation, poi ci sono gli Aeon, figli dell'incontro tra l'umanità e gli alieni e, in quanto tali, dotati di armi devastanti, e ultimi arrivano i Cybran, esseri la cui forza è basata sull'utilizzo imperterrito dei computer. Ogni schieramento ha un fine preciso: scatenare l'apocalisse per eliminare i concorrenti. Gli Aeon, come già accennato, hanno dalla loro il potere dell'atomo, mentre la UEF ha affidato ai propri scienziati la creazione del Sole Nero, una base simile alla Morte Nera di "Guerre Stellari". Quanto ai Cybran, diciamo che preferiscono sistemi di sterminio più discreti e che stanno lavorando a un "virus quantico".

■ Per fare piazza pulita degli avversari, gli Aeon possono ricorrere al Galactic Colossus, un micidiale robot dotato di laser e cannoni antigravitazionali.

"Ogni schieramento ha un fine preciso, scatenare l'apocalisse per eliminare i concorrenti"

Su tale scenario prossimo alla catastrofe si stagliano le figure dei Supreme Commander, comandanti supremi che si muovo a bordo di mech e che, di norma, risultano decisivi per l'esito delle missioni. Queste sono ambientate su mappe di dimensioni inusitate, ben più ampie di qualunque territorio esplorato in altri RTS, e articolate in modo da dare forma a tre campagne differenti – una per ciascuna razza. Come è facile immaginare, per creare eserciti giganteschi è necessario gestire in maniera appropriata le risorse, un concetto che, nel caso di *Supreme Commander*, si traduce nella possibilità di fare tutto ciò che si vuole. Gli sviluppatori hanno infatti deciso di eliminare qualunque restrizione, di mettere a disposizione dei giocatori una quantità infinita di materie prime e di consentire quindi l'edificazione di un numero illimitato di stazioni energetiche e di fabbriche.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: febbraio
Internet: www.supremecommander.com

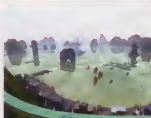
Corsa/Azione

CLUSTERBALL 2

Dedicato a chi non ha paura delle code.

Alcune nuove immagini apparse sul sito degli sviluppatori, gli svedesi di Resolution Interactive, ci offrono l'occasione di parlare di un prodotto che certamente non diventerà una pietra miliare dei videogiochi, ma che comunque sembra in grado di sollevare una brezza di "novità" sul mercato.

Si tratta di *Clusterball 2*, titolo a metà strada tra le corse e l'azione, nel quale si svolazza a bordo di speciali velivoli e si dà la caccia a sfere policrome. A complicare la faccenda intervengono gli avversari, intenti nella medesima operazione di rastrellamento e sempre pronti a infilare i bastoni nelle turbine ai loro simili. Una particolarità divertente del gioco è che le palline raccolte si congiungono all'astronave formando una coda, che allungandosi tende a ridurre la rapidità di manovra del mezzo. Le immagini raccontano di una veste grafica piacevole, che fa da contorno a 12 percorsi ad ampio respiro. Dodici proprio come le armi con cui i giocatori saranno invitati a potenziare i propri velivoli.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.resolutioninteractive.com/clusterball2

Prendere di mira il portale non è facile, quando si deve fare i conti con una coda di palline.

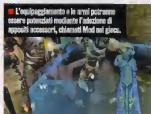
FPS/GdR

HELLGATE: LONDON

Vola via l'uccellaccio nero del malaugurio...

Stando a quanto vuole la leggenda, quando i corvi lasceranno la London Tower, la torre crollerà e l'Inghilterra verrà devastata da eventi catastrofici.

Stando a quanto raccontato in *Hellgate: London*, il quando sarà il 2038 e la capitale del Regno Unito si trasformerà nella porta dell'inferno. Una porta da cui usciranno demoni sanguinari, per un'invasione che non verrà fermata neanche dalle armi biologiche e dagli ordigni nucleari. Un grande passo indietro per l'umanità, dunque, e un videogioco promettente che, a piccoli passi, si avvicina alla data di pubblicazione.

Hellgate: London è in fase di sviluppo presso Flagship Studios e dovrebbe giungere sugli scaffali nel 2007 con la doppia etichetta Namco Bandai ed EA. Si tratta di un mix tra FPS e GdR, ovvero tra fasi di esplorazione e combattimento vissute sia con la visuale in soggettiva, sia in terza persona, che ha per protagonista un manipolo di sopravvissuti intenti a combattere il Male utilizzando le moderne tecnologie e i riti degli antichi. In pratica, come avviene in quasi tutti i GdR, sarà possibile ammazzare i cattivi sia con incantesimi, sia con armi più o meno convenzionali.

L'equipaggiamento e le armi potranno essere potenziati mediante l'adozione di appositi accessori, chiamati Mod nel gioco.

Data di uscita: 2007
Internet: www.hellgatelondon.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata (in rosso) ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancio) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007	● verde
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007	● arancio
Alien	Sega	2008	● rosso
Bioshock	2K Games	2007	● arancio
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007	● verde
Command & Conquer 3	EA	Marzo	● verde
Crysis	EA	Primavera	● arancio
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	● rosso
Elveon	10Tacle	Primavera 2007	● arancio
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007	● arancio
Europa Universalis III	Paradox	2007	● verde
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Marzo	● arancio
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	● rosso
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Estate 2007	● verde
Halo 2	Microsoft	2007	● verde
Helldorado Conspiracy	Atari	2007	● arancio
Hellgate London	Namco	2007	● verde
Jade Empire Special Edition	BioWare	Inizio 2007	● verde
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	● arancio
Left 4 Dead	Valve	2007	● arancio
Loki	Take Two	2007	● arancio
Lost	Ubisoft	2007	● rosso
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2007	● verde
Mass Effect	BioWare	2007	● arancio
Medal of Honor: Airborne	EA	2007	● verde
Night Watch	Nival	Inverno	● verde
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	Inizio 2007	● rosso
Overlord	Codemasters	Estate	● arancio
Portal	Valve	Estate	● verde
Project Gray Company	EA	2007	● rosso
Resident Evil 4	Ubisoft	Inizio 2007	● verde
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	● arancio
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● rosso
Sega Rally	Sega	2007	● arancio
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● verde
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera	● verde
Spore	EA	2007	● arancio
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Marzo	● arancio
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	● verde
Stranglehold	Midway	Inizio 2007	● arancio
Supreme Commander	THQ	Febbraio	● verde
Tabula Rasa	NCsoft	2006	● arancio
Team Fortress II	Valve	Estate	● verde
The Shivering Isles (Oblivion)	Bethesda	Primavera	● verde
The Witcher	Atari	Maggio 2007	● arancio
TimeShift	Vivendi	2007	● arancio
Tomb Raider Anniversary	Eidos	Estate	● verde
Two Worlds	TopWare	Primavera	● arancio
Unreal Tournament 2007	Midway	2007	● verde
Warfront: Turning Point	10Tacle	Febbraio 2007	● verde
World In Conflict	Vivendi	Primavera 2007	● verde

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER: I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Elisa Leanza

RESIDENT EVIL 4

Survival Horror

Dopo essermelo "spolpato" su console, sono abbastanza curiosa di scoprire se Capcon è stata in grado di effettuare una buona conversione per PC.

http://ww2.capcom.com/re4

Alberto Falchi

ALONE IN THE DARK

Survival Horror

Mi solletica l'idea di addentrarmi nel cuore nero di New York, riprodotto sfruttando le potenzialità del motore fisico Havok 4.0, episodio dopo episodio...

www.eden-games.com

Matt '92

CALL OF DUTY 4

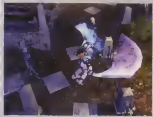
FPS

Il grande assente di Natale, il seguito di uno dei più acclamati FPS bellici di sempre. Lo attendo con ansia per il multiplayer e per la grafica! (l'immagine è di *Call of Duty 3* per Xbox 360, che non uscirà su PC, N.d.R.).

www.spore.com

federico_morelli_92

SACRED 2

GdR/Azione

Il gioco che attendo contando anche i secondi è *Sacred 2: Fallen Angel*. A giudicare dal trailer sarà un successo addirittura maggiore del primo capitolo.

www.sacred2.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

Simulatore di volo

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Benvenuti a bordo, vi ricordiamo di allacciare le cinture e di sparare!

Il più eccitante simulatore di volo attualmente in fase di sviluppo è quello di cui state leggendo in questo istante.

Storm of War: Battle of Britain è ciò che, in questi mesi, sta riempiendo le giornate dei geniacci di *IL-2 Sturmovik*, intenti a creare qualcosa di assolutamente nuovo e... italiano! Si tratterà sempre e comunque di volare e sparare con velivoli con una storia alle spalle, potremo farlo anche utilizzando marchingegni di produzione locale.

Dopo i cieli d'Inghilterra, gli sviluppatori hanno in progetto di esplorare quelli del Nord Africa.

In *Battle of Britain* saranno infatti presenti e pilotabili, oltre ai classici Spitfire, Hurricane, Messerschmitt BF 109 e Stuka, anche un paio di aerei in forza alla Regia Aeronautica, tra cui il bombardiere bimotore FIAT BR.20.

Per il momento, abbiamo avuto occasione di pilotare lo Spitfire e l'Hurricane e non possiamo che riportare la precisione meticolosa con cui sono state disegnate gli abitacoli virtuali. Ma questa non è certo una notizia, visti i trascorsi degli sviluppatori.

Molto più interessante è notare la struttura dinamica delle missioni, che permetterà ai giocatori di riscrivere la storia del conflitto. L'Intelligenza Artificiale, poi, non sarà basata sul comportamento dei velivoli, ma sull'attitudine dei piloti della CPU, che risentiranno di fattori quali la paura e la stanchezza.

Data di uscita: 2007
Internet: www.ubi.com/IT

MMORPG

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Mythic si fa strada a martellate lungo il percorso su cui Climax ha fallito.

Nell'attesa di cimentarci in Rete con l'atteso capitolo online di *Warhammer*, abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con Steve Perkins, direttore marketing di EA Mythic, e avere la conferma che alla base del gioco ci sarà la meccanica RvR (Regno vs Regno) introdotta per la prima volta da Mythic in *Dark Age of Camelot*.

Chiaramente, con cinque anni di esperienza alle spalle, il sistema di gioco è stato ripulito dai difetti ed esaltato nei pregi. Come precisato da Perkins, "In *Warhammer* non sarà necessario essere di alto livello per poter accedere alla bagarre del RvR. Basterà giocare per un paio d'ore, giusto il tempo di apprendere i rudimenti dei controlli e creare un personaggio con un paio d'armi." La filosofia alla base del RvR è che non bisogna mai combattere da soli, "Il giocatore fa parte di un'armata e le sue azioni sono sempre a favore del suo Regno." Perkins ha proseguito sostenendo che, per fare in modo che i combattimenti risultino bilanciati, "I giocatori di basso livello si troveranno ad affrontare avversari di pari rango."

Data di uscita: 2007
Internet: www.warhammeronline.com

Secondo Mythic, il gioco avrà come minimo 5 anni di vita, con tutte le espansioni che ne conseguono.

PILLOLE

CSI: HARD EVIDENCE
È atteso per la primavera, con etichetta Ubisoft, il nuovo titolo della serie *CSI*, il cui sviluppo è stato affidato alla stessa Telltale Games di *Sam & Max*. Punto focale di *Hard Evidence* saranno la ricerca degli indizi e l'analisi delle prove, due mansioni che, stando a quanto affermato dal vice presidente di Ubisoft, Jay Cohen, daranno vita a ricostruzioni dei crimini più realistiche e coinvolgenti.

NEW DAWN
Sviluppato dal team russo Undead Society, questo nuovo GdR racconta le vicissitudini di un mondo in rovina – che novità! Il futuro vuole che, nel 2029, la Terra venga devastata da una cometa e che l'umanità lavori sodo per circa 200 anni per rimettersi in sesto. Nasce da tale presupposto uno scenario post-apocalittico dalle tinte fantasy, nel quale si muove il protagonista Seth impegnato a riscoprire la propria identità.

THE CROSSING
Dopo *Arx Fatalis* e *Dark Messiah – Might and Magic*, Arkane Studios annuncia *The Crossing*, un titolo descritto dagli stessi sviluppatori come il perfetto incontro tra la giocabilità in singolo e in multiplayer. Non essendoci ulteriori dettagli sul prodotto, e tanto meno spiegazioni di cosa tale affermazione voglia dire, non ci rimane che rimandare i lettori al sito www.arkane-studios.com e attendere che vengano pubblicate informazioni e immagini.

THE SIMS 2: SEASONS
Da oggi si contano su tutte le dita di una mano le espansioni di *The Sims 2*. *Seasons*, come è facile intuire dal titolo, prende in considerazione le stagioni, o meglio le tante cose divertenti che si possono fare nei quattro periodi dell'anno. I Sims avranno l'occasione di spassarsela a rincorrere le lucciole e a tirarsi dietro le palle di neve. Tutto molto bello, proprio come sarebbe bello riuscire a conservare ancora un vita reale.

DARK SECTOR
DICE ADDIO AI PC
Steve Sinclair di Digital Extremes ha dato una brutta notizia al pubblico PC. L'FPS di ambientazione fantascientifica *Dark Sector*,

FPS

CRYSIS

L'asteroide con la sorpresa dentro!

Che *Crysis* sia il nuovo sparatutto in soggettiva prodotto da Crytek, e che Crytek sia la stessa che ha già dato forma al mai troppo osannato *Far Cry* è cosa arcinota.

Proprio come è noto il desiderio degli sviluppatori di completare il progetto entro la metà dell'anno in corso. Chiaramente, tra il desiderare e il fare ci sono di mezzo una miriade di problemi, quindi crediamo sia una buona idea tenere alto il livello di attenzione sul gioco pubblicando delle immagini fresche di distribuzione. Le schermate, che non esitiamo a definire di gioco, confermano come i signori di Crytek siano pressoché insuperabili quando si tratta di renderizzare paesaggi naturali, nello specifico quelli delle Hawaii, che sono stati utilizzati come modello per la creazione degli scenari.

Crysis sarà ambientato nelle isole Spratly del mar cinese meridionale e prenderà come spunto narrativo un misterioso oggetto precipitato dallo spazio e subito diventato fulcro degli interessi della Corea del Nord, che nel 2019 sarà diventata una potenza di livello mondiale. Scopo della Delta Force inviata in loco dagli USA sarà di rimettere in ordine la gerarchia di intervento, mentre quello del giocatore sarà impersonare Jake Dunn e scoprire che all'intemo dell'asteroide precipitato è nascosta una nave aliena.

In *Crysis*, il giorno e la notte si alterneranno in maniera realistica nel corso delle missioni.

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: www.crytek.com

IN RITARDO

Disperso

SIN EPISODES

Casa: EA
Sviluppatore: Ritual

Dopo aver passato il 2006 a parlare di quanto fosse interessante l'idea alla base di *SiN Episodes*, eccoci a raccontare il probabile canto del cigno del progetto di Ritual Entertainment. Molti degli uomini chiave del team di sviluppo se ne sono andati. Il controllo della situazione è passato nelle mani del programmatore Ken Harward. A rendere più fosca la situazione, c'è il fatto che *Episode 2* sarebbe dovuto uscire lo scorso Natale, invece non si è visto.

~~Data di uscita: Fine 2006~~
Data di uscita aggiornata:
Se mai sarà pronto...

Sparatutto

RE-MISSION

Le malattie si combattono anche con i videogiochi.

Qui la faccenda si fa seria. HopeLab (www.hopelab.org), organizzazione no-profit con lo scopo di sostenere i giovani affetti da malattie croniche, ha pensato di incanalare parte di tale sostegno nei meandri dell'intrattenimento digitale.

È così nato un videogioco intitolato *Re-Mission*, nel quale un nanorobot di nome Roxxi combatte con le armi in pugno le cellule tumorali. Visti i presupposti del prodotto, non ci sembra il caso di spendere parole sulla sua qualità in termini di grafica e giocabilità, ma semplicemente di spiegare che la vicenda è ambientata all'interno del corpo umano e che l'arsenale contempla missili con testate medicinali e chemio-raggi.

Re-Mission viene distribuito gratuitamente via Internet ai giovani affetti da tumore e può essere acquistato con un'offerta di 20 dollari (circa 16 euro) dalle persone sane. E sane di mente e di spirito, a modesto parere della redazione, sono soprattutto le persone che decideranno di acquistarlo.

Il compito di Roxxi è combattere le cellule malate e monitorare lo stato di salute dei pazienti in cui viene iniettata.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.re-mission.net/site/game/

PILLOLE

dopo una fase di sviluppo irta di ostacoli e tuttora in corso, non vedrà i monitor dei PC. Le sole versioni previste per l'autunno rimangono quelle console, nello specifico PlayStation 3 e Xbox 360.

TOMB RAIDER 8, IL FILM
La notizia arriva direttamente da Eidos, più precisamente dalle parole di Ian Livingstone, il quale ha affermato che Paramount ha ingaggiato un professionista del settore per scrivere la sceneggiatura del nuovo film ispirato alle gesta di Lara Croft.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
L'antefatto è che Mirage Group e Imagi Animation Studios sono al lavoro su un nuovo cartone animato delle Ninja Turtles. Il succo della questione è che Ubisoft si è accaparrata i diritti ed è all'opera su un nuovo videogioco, affidato alle sapienti mani dei suoi team di Montreal. Pellicola e gioco dovrebbero vedere gli schermi a marzo.

SÖLDNER 2
JoWooD torna a parlare di *Söldner* sul sito ufficiale http://soldner.jowood.com, con una notizia al momento disponibile solo in lingua tedesca. Ci limitiamo a dire che *Söldner 2* è atteso per l'inverno del 2007.

MYTHOS
Mentre concentrava le sue energie creative su *Hellgate London*, Bill Roper, fondatore di Flagship Studios, ha trovato il tempo di creare un team esterno e di affidargli lo sviluppo di *Mythos*. Si tratta di un MMORPG pensato per soddisfare le esigenze di chi non mastica il gioco di ruolo come pane quotidiano e che verrà utilizzato per testare la tecnologia destinata a *Hellgate: London*.

DESERT DINER
Nuovo sparatutto in soggettiva in arrivo da Tarsier Studios, la stessa azienda attualmente impegnata su *The City of Metronome*.
Il gioco sarà ambientato in Messico e basato sul motore grafico di *CellFactor: Revolution*.
Particolare che si può anche sottovalutare, ma che merita comunque di essere menzionato: *Desert Diner* supporterà il sistema PhysX di AGEIA.

Avventura

SAM & MAX EPISODE 3

Due tipi molto speciali per un gioco fuori dal normale.

Anche il nuovo episodio di *Sam & Max* potrà essere acquistato online sul sito di Telltale Games.

Cosa ci faccia una paperella di gomma sul tavolo da gioco è un mistero che bisogna assolutamente svelare.

Giusto in tempo per la pubblicazione sulla rivista, Telltale Games si è prodigata a inviarci le prime immagini del terzo episodio di *Sam & Max*.

Per chi si fosse perso le puntate precedenti e non avesse ancora avuto il tempo di leggere la recensione del secondo capitolo presente in questo stesso numero di GMC a pagina 113, diciamo che si tratta di un'avventura dalla grafica in stile fumetto, caratterizzata da protagonisti e personaggi alquanto pazzerelli. Dal punto di vista degli enigmi, la serie propone un livello di sfida accettabile, tanto più che tutte le situazioni vengono dipinte con generose pennellate di umorismo. Il terzo episodio, intitolato *The Mole, The Mob and the Meatball*, avrà a che fare con un'operazione in incognito ambientata in un casinò. In tale contesto, Sam e Max verranno spediti a scoprire che fine ha fatto la talpa infiltratasi nell'organizzazione dei cattivi.

Data di [illegible] 2007
Int[illegible] www.telltalegames.com

Indagine

LA CENSURA

Il girone dei bannati

In Germania è stato bloccato un titolo come *Manhunt* e il pregevole *Dead Rising* per Xbox 360 non è stato tradotto. Ancora peggio in Grecia, dove inizialmente tutti i videogiochi erano fuori legge, perché il governo non era in grado di distinguere tra quelli veri e quelli d'azzardo online. Poi, con l'ingresso della nazione nell'Unione Europea, la situazione si è normalizzata.
In Corea del Sud, scopriamo che non si può mai parlare della guerra con il Nord, pena la cancellazione del gioco. È stato il caso di *Splinter Cell: Chaos Theory*, che sugli scaffali coreani non è mai arrivato. Infine, gli Stati Uniti. Qui sono davvero pochi i giochi vietati nei singoli stati, ma molti quelli utilizzati dai politici per le loro crociate personali. Emblematica la vicenda del Mod *Hot Coffee*, che ha causato [illegible] di *GTA: San Andreas* dagli scaffali e la pubblicazione di una nuova versione in cui le "scenette" erotiche al centro del [illegible] non poteva essere [illegible]

RTS/Azione

HELLDORADO: CONSPIRACY

Un paradiso dorato? Non proprio, piuttosto un inferno…

L'espansione di *Desperados 2: Cooper's Revenge* sarebbe dovuta arrivare sugli scaffali dei negozi entro la fine del 2006, ma così non è stato.

Questa volta, però, non ci sono giustificazioni da parte degli sviluppatori, ma solo una chiara e lucida spiegazione. Il prodotto ha cambiato nome e natura. Le poche informazioni disponibili lasciano intendere che non sarà più un'espansione, ma un vero e proprio seguito con un titolo diverso, ovvero *Helldorado: Conspiracy*. Resterà immutata la meccanica di gioco, sempre basata sulla commistione tra RTS e azione, e dovrebbe restare lo stesso anche il protagonista, il pistolero Cooper. La vicenda prenderà spunto dagli eventi con cui si è concluso *Desperados 2* e solleverà il sipario su nuovi scenari, di cui sarà possibile venire a capo sfruttando al meglio le nuove abilità conferite ai personaggi. La visuale sarà doppia e sempre tridimensionale: per le fasi esplorative si ricorrerà alla prospettiva isometrica, mentre le sparatorie verranno gestite con un'inquadratura ravvicinata in terza persona.

Data di [illegible] 2007
Interne[illegible] www.playten.com

Tra una pistolettata e una corsa a cavallo, Cooper trova anche il tempo di scambiare qualche bacio.

Colori sgargianti e situazioni a dir poco bizzarre sono di regola nella serie *Runaway*.

Come di norma, il gioco sarà popolato da personaggi parecchio fuori di testa.

Avventura

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

State andando in vacanza alle Hawaii, quindi portatevi vestiti pesanti!

Brian Basco e Gina Timmins, i protagonisti della nuova avventura di Pendulo Studios, hanno deciso di prendersi una vacanza alle Hawaii.

Per loro sfortuna, il viaggetto non prende la piega desiderata quando il velivolo con cui si stanno recando su un'isoletta sperduta dell'arcipelago va in avaria. L'eroico Brian cede a Gina il solo paracadute disponibile e si rassegna a un atterraggio catastrofico. Ma neppure tanto, visto che entrambi i personaggi sopravvivono e danno il via a una vicenda che li porterà a esplorare mezzo mondo, dalle Hawaii all'Alaska. L'avventura, suddivisa in sei capitoli e più di cento scenari, andrà a interessare gli abissi, [illegible] folle ... nella giungla e persino a bordo di un gigantesco yacht.

Le ambientazioni in quanto tali non bastano, però, a fare grande un gioco. Per raggiungere tale scopo è necessario creare enigmi capaci di stuzzicare le meningi. Quelli ideati da Pendulo dovrebbero ricalcare la struttura già apprezzata nel primo episodio della serie, e risultare impegnativi ma mai frustranti e sempre intrisi di umorismo.

Data di uscita: Marzo
Internet: www.runaway-thegame.com

FPS & GdR

ALIEN

A volte ritornano. Come sarebbe a dire chi? Gli alieni!

L'annuncio di Sega, quello in cui l'azienda afferma in via ufficiale di essere al lavoro su due titoli tratti da "Alien", è destinato a rendere felici due categorie di giocatori. Primi gli appassionati di GdR, che si sfregheranno le mani di fronte alla prospettiva che un gioco di ruolo in salsa aliena venga sviluppato da Obsidian, la stessa di *Knights of the Old Republic II* e *Neverwinter Nights 2*. Il mondo messo a disposizione dalla serie cinematografica e la capacità degli sviluppatori di cimentarsi con questioni di natura morale sono una garanzia, che speriamo presto di poter testare sui nostri PC. Nell'attesa, sollazziamoci con l'ipotesi del secondo gioco, che sarà sviluppato da Gearbox e che, visti i trascorsi del team (*Brothers in Arms* e *Half-Life: Opposing Force*) non poteva che essere un FPS.

Data di uscita: 2008
Internet: www.sega-europe.com

Bisogna aspettarsi momenti di tensione e atmosfere claustrofobiche.

Una battuta di caccia di successo può tradursi in un bel gruzzolo di soldi.

ISTANTANEA SU: S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** GSC Game World
- **Genere:** FPS/Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.stalker-game.com
- **Nei Negozi:** marzo 2007
- **Perché aspettarlo:** Promette una libertà d'azione senza precedenti, unita a una trama in grado di adattarsi alle scelte del giocatore. Di conseguenza, se tutto va per il verso giusto, *S.T.A.L.K.E.R.* sarà più longevo che mai.

PICNIC RADIOATTIVI

La fonte di ispirazione di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* è un libro dei fratelli Strugatzki, intitolato "Picnic sul ciglio della strada" (Marcos Y Marcos, 208 pagine). Sin dal 1972, anno in cui è uscito, è stato considerato uno dei capolavori della fantascienza moderna, e ha offerto spunti per film, cortometraggi e altre opere d'arte. Ora, grazie a THQ e a *S.T.A.L.K.E.R.*, è arrivato anche nel mondo dei videogiochi, portandosi appresso il suo carico di ansia, orrore e paura radioattiva.

Chi si impressiona facilmente farà meglio a stare lontano dalle macabre visioni di *S.T.A.L.K.E.R.*

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

L'esplosivo impatto del libero arbitrio sul mondo dei videogiochi è dietro l'angolo.

QUANDO si parla di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, il primo elemento che salta all'occhio è la particolarità dell'ambientazione, tanto anomala quanto forte nei contenuti.

Si tratta, infatti, di una realtà alternativa in cui si immagina che la centrale di Chernobyl esploda una seconda volta, dando vita a orribili mutazioni genetiche nell'area circostante, ribattezzata "The Zone".

Poi, in men che non si dica, si passa a discutere degli infiniti ritardi subiti dal gioco, che hanno spinto i più maligni a paragonarlo ai vari *Duke Nukem Forever* e *Daikatana*. Oltre alle polemiche e alle critiche, però, dietro *S.T.A.L.K.E.R.* si nascondono delle grandi innovazioni, che da anni aspettiamo di vedere realizzate in un videogioco. La caratteristica più importante, infatti, è una trama realmente libera, con il giocatore che viene calato in un mondo influenzato dalle sue azioni. Il sistema creato da GSC Game World

"IL GIOCO SEMBRA IN GRADO DI ADATTARSI A OGNI SCELTA"

sembra davvero in grado di adattarsi a ogni scelta, rimescolando le carte in gioco ogni volta che un personaggio viene ucciso e un luogo viene distrutto.

L'avventura inizierà in un villaggio popolato dagli Stalker (gli esploratori che si avventurano illegalmente tra le rovine della centrale), dove si apprenderanno i rudimenti del sistema di controllo e si scoprirà che il protagonista soffre di una grave amnesia. Tutto sembra suggerire che un po' di addestramento sia obbligatorio, ma volendo si può snobbare il tutorial e dirigersi con il coltello tra i denti nel bel mezzo dell'azione.

Naturalmente, sarà bene pensare prima di agire, perché in base alle priorità che si adotteranno si potrammo perdere o trovare degli alleati preziosi. Per esempio, laddove in una partita ci si imbatte in un gruppo di amici pronti a fornire assistenza e informazioni, in un'altra è probabile che si incontri solo un mucchio di corpi senza vita, uccisi da una minaccia che non è stata sventata per tempo.

Durante una delle prime missioni, invece, si è accompagnati in una spedizione da un altro Stalker, disposto a fornire l'aiuto necessario per attaccare un avamposto. In qualunque momento, sarà possibile ucciderlo, magari per rubare la sua arma, senza che il sistema che governa il gioco si scomponga più di tanto. Era un personaggio importante? Non è un problema, la trama si risolverà in un altro modo, e rifletterà ulteriormente gli effetti del libero arbitrio. In buona sostanza, pare che le promesse fatte da decine di sviluppatori si stiano per avverare sul serio, e che *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* possa rivelarsi il capolavoro che aspettiamo da anni.

RACCOLTA MACABRA

Intrufolandosi nella Zona, è possibile recuperare artefatti e creature anomale, che consentono di guadagnare denaro o di acquisire nuove abilità. Ogni missione di raccolta è pericolosa, ma in caso di successo dà grandi benefici.

ISTANTANEA SU: *TWO WORLDS*

- **Casa:** TopWare
- **Sviluppatore:** Reality Pump
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, Windows XP, Vista
- **Internet:** www.2-worlds.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2007
- **Perché aspettarlo:** Offrirà un mondo fantasy gigantesco, ricco di avventure da affrontare e di opportunità per plasmarne i destini. Il sistema di combattimento, a piedi e a cavallo, si preannuncia ricco di spunti interessanti per distinguersi da campioni quali *Oblivion* o *Gothic 3*.

Come accade nella maggior parte degli universi fantasy, gli Orchi saranno cattivissimi e ben poco intelligenti.

I tesori lasciati sul terreno dai mostri saranno determinati casualmente ed esisteranno dei set di oggetti di grande potere da collezionare.

LE SCIENZE ARCANE

Two Worlds vanterà un sistema magico molto duttile, che vi permetterà di modificare lievemente o di stravolgere gli effetti di un incantesimo, semplicemente combinando diverse componenti magiche. Amplificando la potenza di una palla di fuoco con un incantesimo del vento, per esempio, otterrete una tempesta incendiaria che proietterà un muro di fiamme contro i vostri nemici. Come in *Oblivion* e in *Gothic 3*, inoltre troverà posto un versatile sistema alchemico con cui preparare diverse pozioni usando gli ingredienti acquistabili presso le botteghe o ricavabili da piante e creature. Naturalmente, sarà abbastanza semplice procurarsi dei funghi bighelionando in una foresta, mentre sostanze come i reagenti di Arborusia saranno ben più rare.

TWO WORLDS

Quando un mondo (fantasy) non basta!

LE serie di *The Elder Scrolls* e *Gothic* hanno inaugurato una brillante stagione: quella dei giochi di ruolo su PC ambientati all'interno di mondi fantastici in cui la libertà d'azione e l'evoluzione del personaggio principale sono saldamente nelle mani dei giocatori.

Two Worlds, in fase di sviluppo presso i programmatori polacchi di Reality Pump (gli stessi degli strategici in tempo reale della serie *Earth*), si inserisce pienamente in questo filone. Le sue carte vincenti, oltre a una grafica promettente, consistono in alcune innovazioni relative alla giocabilità, concentrate specialmente in un sofisticato sistema magico e di combattimento.

Come *Oblivion* e *Gothic 3*, *Two Worlds* spalancherà davanti ai vostri occhi le porte di un universo fantasy vasto e dettagliato, che sarete liberi di esplorare in lungo e in largo.
Gli sviluppatori promettono di offrire chicche quali una topografia mutevole, fisica e condizioni climatiche realistiche, personaggi non giocanti (PNG) realmente "vivi", oltre a una flora e alla fauna adeguate a ogni ambientazione in cui vi muoverete. I comportamenti dei PNG non saranno governati da istruzioni rigidamente stabilite dai programmatori, quindi i personaggi decideranno in maniera autonoma (ma sarebbe meglio dire "dinamica") quando recarsi al lavoro, dormire, difendersi o fuggire, il tutto in base alla propria Intelligenza Artificiale. Il sistema ricorda quello promesso, e solo in parte impiegato, da *Oblivion* con la sua Radiant AI.

Una fragile pace ha protetto per millenni le razze civilizzate dalle orde selvagge degli orchi, ma ora la tregua si sta sciogliendo come neve al sole. In qualità di cacciatore di taglie e mercenario, il vostro eroe avrà modo di interagire e schierarsi con numerose fazioni. Chi deciderete di aiutare sarà totalmente a vostro appannaggio, così come le alleanze che stringerete potranno alleviare o aggravare la situazione generale del mondo.
Le forze in campo, però, avranno degli obiettivi contrastanti e la vostra reputazione con un gruppo finirà alle ortiche quando eseguirete con solerzia i compiti della "concorrenza".

Le scelte a disposizione durante i dialoghi saranno strettamente legate alla vostra nomea presso lo schieramento con cui starete trattando, quindi non aspettatevi di farla in barba a tutti e di avere accesso a ogni missione di un gruppo particolare, una volta che

PER INGANNARE L'ATTESA

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Apr 06, 9

Oblivion è una tappa irrinunciabile per ogni appassionato di GdR. A parte la traduzione discutibile, offre una libertà assoluta di esplorazione, e la vivace comunità dei modder è continuamente al lavoro per migliorare ed espandere i confini dell'esperienza di gioco.

UN'ARMA A DOPPIO TAGLIO

In *Two Worlds*, la Necromanzia sarà una branca della magia praticabile solo da coloro che decideranno di compiere i rituali necessari a renderla accessibile. Seguite il sentiero degli incantesimi più "virtuosi" e non correrete il rischio di incappare in zombi o in altri Non Morti. Se, invece, prenderete la tenebrosa china che condurrà a schiudere i neri cancelli della Necromanzia, un pentagramma rimarrà permanentemente impresso nel cielo, proiettando un sinistro bagliore sul paesaggio. Da quel momento in poi, anche altri personaggi malvagi saranno in grado di attingere alle oscure arti necromantiche che avrete portato nel mondo.

■ Al contrario di quanto accaduto in *Oblivion*, il combattimento in sella sarà una delle caratteristiche chiave di *Two Worlds*. E aspettatevi di cavalcare anche delle lucertolone giganti.

CAMBIO VITA!
Nel corso del gioco, potrete sperimentare diverse carriere per il vostro alter ego e persino tornare sui vostri passi, grazie all'aiuto di particolari personaggi capaci di "cancellare" gli esiti delle decisioni prese in merito all'avanzamento dell'eroe. Ciò renderà nuovamente disponibili dei punti abilità spesi in precedenza, in modo da distribuirli diversamente.

"DOVRETE PROCURARVI UNA CAVALCATURA, SE VORRETE ESPLORARE PER INTERO IL MONDO DI GIOCO"

avrete agito per il bene dei suoi nemici. D'altra parte, però, potrete cercare di cambiare il modo in cui due fazioni guarderanno l'una all'altra. In un caso, per esempio, sarete liberi di unirvi a una gilda che starà cercando di spazzare via uno schieramento concorrente. Avrete l'opzione di incoraggiare il massacro o, al contrario, quella di rovesciare il leader della fazione più aggressiva, così da lavorare a una relazione più amichevole tra le due. Sotto questo aspetto, Reality Pump si è impegnata a offrire un'esperienza di gioco molto personalizzata e aperta.

Gli attacchi speciali e le abilità rivestiranno un ruolo importante nei combattimenti in tempo reale. Quando inizierà un duello, i personaggi si esibiranno automaticamente in una serie di colpi standard, che diverranno sempre più complessi, coreografici e micidiali, in base agli attacchi e alle abilità speciali che avrete appreso durante le vostre peripezie. Riuscire a combinare in maniera efficace i talenti, al fine di sfruttare i punti deboli dei nemici più ostici, sarà la chiave del successo. I cavalli e altre cinque tipologie di cavalcature vi aiuteranno a esplorare lo sterminato mondo di gioco (un avventuriero appiedato ne avrà da scarpinare, se vorrà girarlo tutto), e il combattimento in sella con mosse offensive appositamente studiate sarà accessibile unicamente a degli abili cavallerizzi.

Nella campagna single player, inizierete vestendo i panni di un personaggio umano di sesso maschile, mentre in multiplayer le razze cui avrete accesso includeranno Elfi, Nani e Orchi. Il multiplayer sarà separato dalla vicenda principale e si svolgerà lungo una serie di mappe appositamente studiate per consentire fino a otto partecipanti, i quali vivranno insieme le proprie avventure. Appena il servizio Live Anywhere di Microsoft sarà attivo, inoltre, i giocatori su PC avranno l'occasione di condividere le "quest" su tali mappe con altri appassionati in possesso della console Xbox 360.

Alcuni dettagli in merito a *Two Worlds* restano abbozzati, ma la data di uscita che i Reality Pump si sono proposti di rispettare si aggira attorno ai primi di marzo. Il progetto è ambizioso e non rimarremmo sorpresi nel caso in cui alcune caratteristiche del gioco venissero ulteriormente rimaneggiate o approfondite, prima del suo debutto ufficiale. Quando uscirà, però, *Two Worlds* potrebbe essere l'unica ancora di salvezza per gli appassionati di GdR terrorizzati dalla prospettiva di dover attendere anni per un nuovo *The Elder Scrolls* o *Gothic*. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: VANGUARD: SAGA OF HEROES

- **Casa:** Sony Online Entertainment
- **Sviluppatore:** Sigil
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.vanguardsoh.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2007
- **Perché aspettarlo:** Sigil è decisa a recuperare lo spirito di libertà, esplorazione e avventura che aveva caratterizzato i primi grandi MMORPG di successo, ma che si è un po' perduto negli "hit" degli ultimi anni (*World of Warcraft*, *EverQuest II*, eccetera). *Vanguard*, inoltre, promette di unire in un unico mondo tutte le ambientazioni classiche del fantasy: Medioevo, Mille e una Notte e Oriente misterioso.

In *Vanguard* potremo tratteggiare l'aspetto del personaggio fin nei minimi particolari.

Le coste del mondo di Telon sono punteggiate da porti e luoghi in cui attraccare con le nostre imbarcazioni.

L'EREDITÀ DELL'ARTISTA

Il principale creatore visivo del mondo di Telon è stato Keith Parkinson, il grande artista fantasy prematuramente scomparso alla fine del 2005. Parkinson è famoso tra gli appassionati soprattutto per le illustrazioni realizzate per il gioco di ruolo da tavolo "Dungeons & Dragons" e in particolare per la serie "Dragonlance". Nella fase finale di sviluppo, la sua eredità è stata raccolta da un altro veterano di "D&D", Jeff Butler. L'obiettivo dei progettisti, fin dall'inizio della lavorazione, è stato quello di presentare paesaggi realistici che "ricordassero quadri, non rappresentazioni virtuali di un mondo" – e le immagini mostrano l'indubbia eleganza raggiunta da *Vanguard* nel settore artistico.

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Dagli sviluppatori di *EverQuest* arriva un MMORPG che potrebbe riportarci ad antiche glorie...

TERRE LONTANE
In *Vanguard*, navi e creature avranno un loro "raggio d'azione" sull'acqua, che dipenderà nel primo caso dalle dimensioni e nel secondo dalla resistenza fisica (ovvero la capacità di restare in volo senza stancarsi). I mari di Telon saranno punteggiati da isole e altri lembi di terra più o meno grandi, ricchi di misteri, tesori e avventure. Solo chi sarà in possesso dei mezzi adeguati potrà scoprirli e visitarli.

NATI da una "costola" del team di sviluppo dell'originale *EverQuest* e sostenuti dal talento di alcuni tra i migliori artisti di fantasy contemporanei, gli sviluppatori di Sigil avevano, in passato, fatto parlare di sé più per le vicissitudini del loro primo grande progetto che per i contenuti dello stesso.

Vanguard: Saga of Heroes, il nuovo MMORPG fantasy, avrebbe dovuto inizialmente essere pubblicato da Microsoft. Alcune divergenze di opinioni (si mormora che Microsoft volesse il gioco compatibile solo con DirectX 10) hanno però riportato il titolo in casa Sony Online Entertainment, dopo averne leggermente ritardato i tempi di sviluppo.

L'ambientazione di *Vanguard* è il mondo di Telon con i suoi tre continenti: Thestra (che si rifà alle leggende classiche dell'Europa medievale), Qalia (lande mediorientali sullo stile de "Le Mille e una Notte") e Kojan (ispirato alle visioni fantastiche dell'Estremo Oriente, un po' come *Guild Wars: Factions*). I giocatori potranno creare personaggi su ognuno di questi tre territori, che presenteranno paesaggi, costumi, architetture, armi e magie appropriati alle culture da cui prenderanno ispirazione.

L'estensione territoriale di Telon è enorme: Sigil non ha ancora reso noti dati ufficiali che consentano di confrontarla con quella di altri GdR online, ma l'intenzione è di proporre uno dei mondi più vasti mai incontrati in un MMORPG. Le ragioni per tale scelta di progettazione sono due, entrambe molto importanti. La prima è che in *Vanguard* non ci saranno "instance", ovvero quelle aree del mondo separate in cui un gruppo di personaggi viene trasportato quando intraprende una particolare avventura.

Si tratta di un vero ritorno al passato, per chi ricorda i tempi epici del lancio di *Ultimo Online*. I personaggi potranno recarsi dove vorranno, senza limiti. Solo accumulando esperienza ed esplorando in lungo e in largo i tre continenti, il giocatore determinerà quali aree saranno adatte al livello di potere che avrà raggiunto e quali necessiteranno di un personaggio più forte. Sigil ha preso delle precauzioni per evitare che luoghi particolari, come le locazioni-chiave di una quest, diventino più affollati di Rimini a Ferragosto: dungeon e rovine sono luoghi immensi, e gruppi diversi di personaggi potranno benissimo esplorarli nello stesso momento senza intralciarsi; fatto più importante, se un'avventura prevederà incontri particolari (per esempio la sconfitta di un determinato mostro), solo il gruppo che la starà giocando si imbatterà in tali creature: chi non sarà coinvolto nell'impresa non sarà in grado di interagire con esse. Questo per evitare situazioni surreali in cui il principe demoniaco di turno, al suo arrivo su Telon, venga assalito contemporaneamente da seimila avventurieri assatanati...

La seconda ragione è che *Vanguard* sarà un gioco in cui i viaggi e la scoperta dei vari aspetti geografici e culturali dei tre continenti rappresenteranno una delle principali fonti di emozioni per i partecipanti. A tal fine, gli sviluppatori hanno introdotto tre metodi di

CASA MIA, CASA MIA...

Molti titoli consentono oggi di possedere un'abitazione personale (due buoni esempi sono *Dark Age of Camelot* e *EverQuest II*), e *Vonguard* non è da meno. Saranno disponibili per l'acquisto case di varie dimensioni, dal modesto abituro alla colossale sede di una gilda (o di un personaggio particolarmente megalomane...). Gli interni potranno essere personalizzati con mobili, oggetti d'arredamento e trofei riportati dalle avventure. Le abitazioni in *Vanguard* sono posizionate materialmente sulla mappa, come tutti gli altri ambienti del gioco. Non esistono, dunque, in uno "spazio separato", come avviene in *EverQuest II*: i lotti edificabili si trovano intorno alle città, e queste cresceranno in popolazione e dimensioni, man mano che sempre più giocatori "metteranno su casa".

L'ARMA DELLA DIPLOMAZIA

Trattative e politiche tra gilde, in un MMORPG, sono attività normalmente limitate ai giocatori, ma in *Vanguard* sarà possibile interagire "diplomaticamente" anche con i Personaggi Non Giocanti. Sviluppando particolari abilità, gli avventurieri sbloccheranno delle opzioni che saranno impiegabili durante le conversazioni e in altri momenti, e che consentiranno sia di effettuare scoperte interessanti, sia di farsi amici dei PNG piuttosto potenti. È addirittura possibile evitare alcuni incontri e superare problemi "dialogando", un po' come avviene in *Neverwinter Nights 2*, anche se Sigil promette per *Vanguard* un sistema più sofisticato.

■ L'architettura del continente di Thestra si rifà al Medioevo europeo.

■ Anche all'interno della stessa razza arriveremo a creare protagonisti molto variegati.

"POTREMO NAVIGARE SUGLI OCEANI E CAVALCARE CREATURE VOLANTI"

spostamento veloce: cavalcature terrestri, animali volanti (grifoni, viverne e perfino draghi) e... navi! I vascelli di Telon saranno di tutte le dimensioni, da piccole giunche a grandi imbarcazioni da battaglia, e rifletteranno nello stile la cultura del popolo che li avrà costruiti. Inoltre, i giocatori potranno ulteriormente personalizzarne l'aspetto utilizzando abilità artigianali.

Ma c'è di più: Sigil ha già in fase di progettazione un completo sistema di combattimento "areo-navale-terrestre", che vedrà scontri sul mare (e sui fiumi), draghi e altri mostri volanti che attaccheranno navi (o decolleranno da esse), battaglie nei cieli e così via. Tutto ciò dovrebbe essere reso disponibile con una delle prime espansioni e, a nostra memoria, se si materializzerà, sarà la prima volta che un gioco per PC presenterà un sistema di combattimento fantasy così completo.

Parlando di combattimenti, Sigil ha introdotto diverse idee nuove nei classici scontri tra avventurieri e creature ostili (nella prima versione del gioco, non ci sarà PvP). Fondamentalmente, oltre a selezionare un nemico e bombardarlo con colpi o incantesimi, ogni personaggio avrà a disposizione tre tipi di azioni particolari: "intuire" cosa un avversario starà per fare, "controbattere" in modo specifico all'attacco (per esempio gettando un contro-incantesimo appropriato prima che l'altro possa completare il proprio) e "intervenire" in aiuto di un altro membro del gruppo. In base alle abilità specifiche del personaggio, il gioco avvertirà l'utente se starà per accadere qualcosa di critico, se si sarà aperta un'opportunità d'attacco vantaggiosa o se un compagno si troverà in particolari difficoltà. A quel punto, spetterà al giocatore decidere cosa fare – una scelta non sempre semplice, soprattutto se tali eventi lo incalzeranno rapidamente, o magari contemporaneamente l'uno all'altro.

L'obiettivo più importante che Sigil sembra essersi proposta, però, è di restituire agli appassionati il senso di libertà che aveva caratterizzato la prima generazione di MMORPG: il connettersi al gioco e chiedersi "Dove andrò oggi? Con chi voglio accompagnarmi? Cosa voglio fare?" senza essere guidati da una struttura di progressione rigida. *Vanguard* avrà un sistema completo (e complesso) di "crafting", supporto per le gilde, abitazioni personalizzate e altro ancora. In tal senso, potrebbe rivelarsi il primo, vero rivale di *Ultima Online*, e basta l'idea di comprare la nostra nave, o di viaggiare con il nostro grifone sul vascello di un amico e lanciarsi dal ponte all'esplorazione di un'isola misteriosa, per farci venire il batticuore. Se tali emozioni si concretizzeranno, lo scopriremo in primavera. GIOCHI COMPUTER

OBLIVION THE SHIVERING ISLES

Per The Elder Scrolls IV: Oblivion è giunto il momento di ampliare i propri orizzonti con la prima vera "espansione". Una nuova avventura che ci porterà lontano dalle terre di Cyrodiil, all'esplorazione di nuove lande dominate da forze di sconnate. Vincenzo Beretta si avvolge nel suo mantello da sulla e indaga...

AMATO oppure odiato, *Oblivion* ha lasciato la sua impronta sul 2006 come il primo gioco di ruolo capace di mostrare quanto le nuove tecnologie potessero cambiare le nostre esplorazioni di mondi fantastici.

Il realismo dell'ambientazione (grazie anche all'implementazione del motore di leggi fisiche Havok) e la varietà delle razze e delle professioni, unito alle dimensioni del mondo di gioco e al numero e varietà delle missioni, hanno reso *Oblivion* un'esperienza unica.
Ciò non significa che non siano mancate le critiche, rivolte soprattutto alla semplificazione di alcuni meccanismi di gioco rispetto al predecessore *Morrowind*, alla non elevata originalità dell'ambientazione e a scelte di progettazione non universalmente apprezzate – come l'idea di livellare automaticamente tutti gli incontri in base al livello del personaggio.

> "I nuovi effetti grafici ci daranno paesaggi irreali"

Mentre i Modder ovviavano ad alcuni di tali limiti utilizzando l'editor incluso, Bethesda produceva parallelamente alcuni contenuti addizionali a pagamento scaricabili dal proprio sito – pratica che è culminata con la pubblicazione della "mega-avventura" *Knights of the Nine* e la sua raccolta, insieme a tutti gli altri add on ufficiali, nell'omonimo DVD distribuito nel nostro Paese da Ubisoft (recensito sullo scorso numero di GMC e meritevole di un bel 8). A *Oblivion*, però, mancava ancora un'espansione vera e propria, ovvero qualcosa che, per dimensione e contenuti, potesse paragonarsi ai popolarissimi *Tribunol* e *Bloodmoon* per *Morrowind*. Bethesda intende ovviare a tale mancanza con *The Shivering Isles*, più o meno letteralmente "Le Isole del Brivido".

The Shivering Isles si svolge in una nuova terra chiamata Sheogorath, delle dimensioni di Oblivion (che, lo ricordiamo, sono gli inferi della saga di *The Elder Scrolls*, una landa separata dalla realtà ove dimorano i "daedra", ovvero i demoni). L'accesso a questi territori sconosciuti viene garantito dall'apertura di un nuovo portale dimensionale a Nibben Bay. Tale piano di esistenza prende il proprio nome da Sheogorath, il principe della Follia, che l'ha eletto a propria residenza (ogni principe dei daedra ha un proprio reame personale in Oblivion). La dimensione, come tutte le altre, riflette la personalità del suo sovrano ed è permeata dall'assurdo e dall'irrazionale. I giocatori della saga ricorderanno come l'influenza di Sheogorath si sia avvertita più volte nel mondo di *The Elder Scrolls*, come in quella quest di *Oblivion* in cui ci si trovava improvvisamente sotto una pioggia di cani fiammeggianti; non si diventa il principe della Follia compiendo azioni banali... La trama principale di *The Shivering Isles* è completamente separata dagli eventi narrati

MANIA E DEMENTIA

"Le Isole del Brivido" non si rifanno ad ambientazioni geograficamente riconoscibili tratte dalla nostra realtà, come deserti mediorientali o foreste europee, ma presentano temi visivi appropriati allo spirito "folle" del luogo. Le Isole sono divise in due aree ben precise: Mania e Dementia. Mania è caratterizzata da foreste di funghi giganti, strane formazioni rocciose e fiori bizzarri; Dementia presenta boschi spettrali di alberi morti, muco che sgocciola dalle pietre e paludi inquietanti. Ogni ambientazione è caratterizzata in modo univoco e completamente simmetrico rispetto alla sua controparte, quindi chi arriva nelle Isole non solo si trova in un luogo completamente diverso rispetto alla landa di Cyrodiil da cui è partito, ma può attendersi ulteriori sorprese ogni volta che da Mania si sposta in Dementia e viceversa.

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Bethesda
- **Sviluppatore:** Bethesda
- **Sito Internet:** www.elderscrolls.com
- **Data di uscita:** Primavera 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Bethesda è famosa soprattutto per la serie di giochi di ruolo per PC *The Elder Scrolls*, di cui *Oblivion* rappresenta, per il momento, la puntata più recente. Questi GdR (i cui titoli passati includono *Arena*, *Daggerfall* e *Morrowind*) sono caratterizzati da vasti mondi da esplorare e dalla massima libertà nelle scelte di gioco e nello sviluppo del personaggio. Recentemente, Bethesda ha acquisito i diritti per sviluppare titoli ambientati nell'universo di "Star Trek" (il primo dei quali, *Legacy*, è uscito da poco) nonché per portare su PC la terza puntata del GdR post-nucleare *Fallout*.

CITTÀ DIVISE

La capitale di Mania è Bliss, una metropoli piena di palazzi altissimi e di scalinate. Quella di Dementia, invece, è Crucible, una cittadina nebbiosa e solcata da fiumi inquinati. In Crucible si trova il museo delle stranezze, che può essere visitato dal personaggio e accetta volentieri donazioni di oggetti curiosi per le proprie esposizioni. La città di Split, invece, è collocata esattamente sul confine tra Mania e Dementia, ed è divisa in due aree profondamente diverse. Pare che i suoi abitanti siano alquanto eccentrici, al punto da avere, ognuno, un "doppio" che vive nell'altra parte dell'abitato; inutile dire che questa situazione darà origine ad alcune avventure alquanto particolari.

HUMOR NERO

"La linea che divide la tragedia dalla farsa può essere molto sottile, soprattutto se la follia decide di dire la sua". Questo strano (ma cosa non lo è, nelle Isole?) motto incarna anche lo spirito della nuova ambientazione. I progettisti promettono, infatti, che il giocatore non si imbatterà solo in paesaggi lugubri e vicende drammatiche, ma anche in quel genere di situazioni demenziali che solitamente si associano a titoli come *Sam & Max* o *Monkey Island*. In più, dal momento che tali incontri si stagliano contro lo stile normalmente sobrio e serioso di *Oblivion*, il loro effetto comico dovrebbe essere ancora più accentuato.

ALCHIMISTI PER CASO

La peculiare ecologia delle Isole permetterà ai personaggi dotati di un buon punteggio nell'abilità "Alchimia" di raccogliere ingredienti non normalmente disponibili in Cyrodiil e di impiegarli per distillare nuove pozioni – potendo perfino sperimentare il loro effetto con quello di ingredienti già noti e provenienti dalle terre di *Oblivion*.

Sarà Sheogorath, il demone della pazzia, a chiamarci nelle nuove terre di *The Shivering Isles*.

Le nuove creature sono davvero uniche e dall'aspetto surreale.

CHE RAZZA DI ABITANTI!

Bethesda ha deciso di non introdurre nuove razze per il personaggio giocante, in questa espansione. I progettisti non desideravano che il giocatore si sentisse obbligato a iniziare una nuova partita per provare tutte le cose inedite contenute in *The Shivering Isles*. Vi sono, però, due specie inedite che ci aspettano nelle Isole: i Santi Dorati e gli Oscuri Seduttori. Resteremo in attesa di vedere se i Modder saranno in grado di "sbloccarle" attraverso l'editor, così da renderle disponibili ai giocatori.

I "guardiani dei portali" sono formati da pezzi di cadavere cuciti insieme, ma non per questo sono meno temibili.

Non tutti saranno felici del nostro arrivo nelle Isole.

Non c'è dubbio che *The Shivering Isles* sia pieno di idee visivamente interessanti.

in *Oblivion*. Le nuove avventure, e le conseguenze cui esse porteranno, sono infatti legate in modo specifico al reame di Sheogorath; i creativi tengono la bocca ben chiusa sui contenuti dell'espansione, ma questi ruoteranno fondamentalmente intorno alla storia del principe-demone Sheogorath, alla sua natura e al suo passato. Il protagonista è, sorprendentemente, "assoldato" da Sheogorath stesso e, nelle prime fasi dell'avventura, deve guadagnarsi la fiducia del signore demoniaco dimostrando di essere un degno campione per... qualcosa che potrebbe portare enormi benefici a entrambi. Parallelamente, il nostro personaggio scoprirà che anche altri abitanti delle Isole avranno bisogno del suo aiuto, e sarà dunque libero di intraprendere numerose missioni secondarie. Le scelte compiute durante queste "quest", unite ad alcune decisioni-chiave che dovremo prendere durante la trama principale, modificheranno dinamicamente il mondo che ci circonderà – in un modo, garantisce Bethesda, ancora più vivido di quanto visto in *Oblivion*. Le dimensioni di Sheogorath sono circa un quarto di quelle del continente visitato nell'originale. Al momento non è chiaro se questa valutazione includa anche i territori extradimensionali visti nel gioco o solo la regione principale.

> "Le Isole sono grandi circa un quarto delle terre di *Oblivion*"

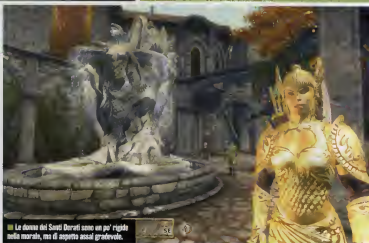
Sheogorath è comunque un luogo completamente nuovo, con creature, tesori, dungeon e ambientazioni inedite. Bethesda assicura che *tutti* i mostri presenti nell'espansione sono stati creati appositamente per la stessa e che non incontreremo nessuna delle creature che abbiamo combattuto in *Oblivion* – neppure, garantiscono i progettisti, i tradizionali ratti giganti! In pratica, Bethesda introdurrà una dozzina di nuovi "tipi" di mostro, ognuno dei quali con diverse varianti ulteriormente caratterizzate da capacità e poteri peculiari. Inoltre, i personaggi avranno a disposizione circa venticinque incantesimi inediti, inclusi alcuni poteri ottenibili solo da Sheogorath stesso.

I nuovi paesaggi rappresentano anche la prima importante evoluzione che *The Shivering Isles* porta nel motore di gioco, ovvero il miglioramento della veste grafica. Grazie all'uso di particolari effetti di "shading" non presenti in *Oblivion* e ad

Il cielo notturno risplenderà di sfumature innaturali...

FORGE ASSURDE

In *The Shivering Isles* troveremo due nuovi set completi di armi e corazze, legati sia esteticamente, sia per le eventuali caratteristiche magiche, alla natura inquietante e variopinta del luogo. I personaggi possono raccogliere materie prime, portarle da un fabbro e chiedere a quest'ultimo di forgiare un'arma o una corazza di tipo specifico –in cambio di un congruo ammontare di monete d'oro. Sparsi per le isole, inoltre, si trovano speciali istruzioni e modelli per costruire oggetti da guerra dotati di poteri magici.

I paesaggi delle terre di Dementia sono lugubri e sconfortanti.

Le donne dei Santi Dorati sono un po' rigide nella morale, ma di aspetto assai gradevole.

altri nuovi accorgimenti, il territorio intorno al giocatore apparirà più definito, soprattutto nelle zone vicine all'orizzonte, e, al tempo stesso, permeato da effetti che daranno la sensazione di trovarsi in un luogo irreale – come è lecito attendersi dall'ambientazione.

Per il momento, non è dato sapere se tali miglioramenti influiranno anche sugli originali paesaggi di *Oblivion* (e, in tal caso, come), ma Bethesda assicura che l'esperienza di viaggiare per le isole sarà completamente diversa da quanto visto prima nella saga.

Quelli che noteremo riflessi anche nelle terre di *Oblivion* saranno diversi miglioramenti all'Intelligenza Artificiale di personaggi e mostri. I personaggi, inoltre, saranno in grado di "riportare indietro" dalle Isole tesori, armi ed equipaggiamenti trovati laggiù, e questi potranno essere utilizzati nel corso della normale campagna del gioco. *The Shivering Isles*, infatti, non richiede di avere completato la vicenda principale di *Oblivion* prima di intraprendere le nuove avventure: Bethesda conferma di avere organizzato la trama e gli incontri in modo da consentire l'accesso all'espansione a personaggi di ogni livello di potere, e giunti a qualunque punto della campagna originale. Il giocatore sarà libero di installare *The Shivering Isles* insieme a *Oblivion* e dirigersi immediatamente verso le Isole con il suo personaggio di primo livello, oppure di affrontare i nuovi pericoli con un personaggio potentissimo che ha già risolto la crisi seguita alla morte dell'imperatore di Cyrodiil. La flessibilità sarà massima.

Ciò che *The Shivering Isles* non porterà saranno radicali cambiamenti alla giocabilità. Non vedremo, dunque, aggiunte paragonabili a quella (fondamentale) del diario che *Bloodmoon* introdusse in *Morrowind*. Bethesda assicura di avere costantemente seguito i forum, ufficiali e non, dedicati a *Oblivion*, esaminando i suggerimenti giunti dalla comunità in questi nove mesi, ma i progettisti ritengono di non avere trovato nulla che richiedesse modifiche o aggiunte radicali (al contrario del diario di *Morrowind*, la cui necessità si era rivelata fortissima).

Naturalmente, i nuovi territori avranno, in alcuni casi, meccanismi di gioco diversi da quelli di Cyrodiil e appropriati al tema della follia che li caratterizza (per esempio, le regole che governano crimini e punizioni saranno completamente diverse). Parallelamente, però, non ci saranno modifiche ad aspetti controversi come il già citato sistema di calibrazione degli incontri in base al livello del personaggio. Ciò non impedirà ai Modder di porvi rimedio, come già accaduto per *Oblivion*.

La pubblicazione di *The Shivering Isles* è prevista per la prossima primavera. Tra gli ottimi contenuti realizzati dai Modder, gli add-on ufficiali e il prossimo arrivo sui nostri dischi fissi delle Isole, *Oblivion* sta mantenendo la promessa di essere un mondo vivo, dinamico e in continua espansione. Che la Follia sia con voi!

GIOCHI COMPUTER

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

La terza puntata del "padre di tutti gli RTS" è quasi pronta. GMC ha sguinzagliato i suoi migliori informatori per scoprire tutto sul ritorno di Kane e l'arrivo di una misteriosa fazione aliena!

CONRAD

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA
- **Sito Internet:** www.ea.com/comman[illegible]conquer/
- **Data di uscita:** marzo 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Con l'acquisizione degli sviluppatori di Westwood, EA ha "portato in casa" un'altra delle serie di videogiochi più famose: quel ciclo di *Command & Conquer* che, nella metà degli Anni '90, rivoluzionò i titoli di strategia in modo paragonabile a quanto *Doom* fece co[illegible] videogiochi d'azione. Per il terzo ca[illegible] della serie, gli sviluppatori sembrano vol[illegible] tutti i rivali in fatto di giocabilità, u[illegible] m[illegible]derne [illegible] e livello di produzione [illegible]ei con[illegible] – grazie anche alla partecipazione di alcuni tra i migliori cara[illegible] televisivi americani.

Gli alieni possono occupare città terrestri e usarle come basi per espandersi ulteriormente.

LA VERDE MERAVIGLIA

C&C 3 userà tutte le ultime tecnologie per garantire scontri spettacolari.

JOE KUCAN

Oltre ad avere interpretato Kane in tutti i titoli della serie *Command & Conquer*, Kucan ha anche diretto tutte le scene d'intermezzo degli stessi (con la sola esclusione di *Generals* e *C&C 3*). In passato, all'attività di attore e regista ha alternato quella di progettista di giochi e di sceneggiatore.

Lo conosciamo per: Kane nella serie *Command & Conquer*, la sceneggiatura dell'avventura *Blade Runner* per Westwood.

Ruolo nel gioco: Kane, fondatore della Confraternita di Nod.

DIECI anni. **A dirlo non sembra, ma è da poco meno di una decade che attendevamo il ritorno di *Command & Conquer* sui nostri PC.**

Non lo "spin-off" *Generals*, naturalmente, che tra il 2002 e il 2003 ha giocato con l'inconscio collettivo planetario dopo i gravi avvenimenti terroristici e le guerre che hanno segnato l'inizio del millennio; e non il più folcloristico spin-off *Red Alert*, ambientato in un mondo parallelo ispirato alla fantascienza degli Anni '50 e '60. No: ciò di cui parliamo è l'originale *Command & Conquer*, il gioco sviluppato da Westwood che nel 1995 rivoluzionò il modo d'intendere la strategia su PC; la storia di una lotta senza quartiere tra la GDI (una versione delle Nazioni Unite meglio armata e con più potere politico rispetto all'attuale ONU) e la misteriosa Confraternita di Nod, una misteriosa organizzazione terroristica guidata dall'enigmatico Kane – un individuo dal passato imperscrutabile e, apparentemente, dotato della capacità di tornare dai morti ogni volta che viene sconfitto.

Command & Conquer era ambientato in una versione indesiderabile dei primi anni del XXI secolo, in una terra devastata dalla venuta del Tiberium. Questo minerale, letteralmente caduto dal cielo in seguito a un terrificante bombardamento di meteoriti, ha portato con sé sia il segreto della risorsa energetica definitiva (in un mondo sempre più affamato di potenza per le proprie industrie), sia l'avvelenamento radioattivo della maggior parte dei luoghi ancora incontaminati del pianeta. I primi due giochi della serie, insieme alle loro espansioni, hanno narrato della lotta senza esclusione di colpi tra GDI e Nod per il controllo dei giacimenti di Tiberium e la conquista "dei cuori e delle menti" dei popoli del pianeta. Poi, su tutto, è calato il silenzio. Fino a oggi.

LA GUERRA SENZA FINE

In *Command & Conquer 3 – Tiberium Wars*, i creativi di EA devono fronteggiare un compito non facile: da un lato, l'eredità lasciata da questa serie di giochi deve essere rispettata, non fosse altro per non deludere le attese degli innumerevoli fan che, ancora oggi, non disdegnano uno scontro online nelle terre devastate dal Tiberium; d'altro canto, l'arte di progettare e sviluppare RTS di successo si è evoluta parecchio in questi anni, grazie agli sforzi di EA stessa e di concorrenti ambiziosi come *Supreme Commander* di THQ.

La caratteristica fondamentale nella giocabilità di *C&C* è sempre stata l'unione tra rapidità e fluidità. Le unità e le strutture sono profondamente caratterizzate, in modo che il giocatore possa non solo rendersi conto immediatamente delle loro qualità e degli eventuali punti deboli, ma anche decidere in pochi attimi dove spostare una certa concentrazione di truppe, o come reagire a una manovra avversaria. In *C&C 3* torneranno tutte le unità classiche della serie, come l'Orca, il Mammuth, il Carro Lanciafiamme e i mezzi stealth, in modo che i veterani del gioco possano immediatamente "sentirsi a casa", anche se non mancherà un

BILLY DEE WILLIAMS

Pochi fan di "Guerre Stellari" dimenticheranno il personaggio di Lando Calrissian, cui Han Solo vinse al gioco il Millennium Falcon. Williams ha lavorato molto per la televisione, partecipando a serie come "Dynasty", "Mission: Impossible" e "I Jefferson" (per il quale scrisse l'episodio pilota).

Lo conosciamo per: Lando Calrissian in "Guerre Stellari", Harvey "Dent" in "Batman"

Ruolo nel gioco: Redmond Boyle, Direttore della GDI.

MICHAEL IRONSIDE

Uno dei più solidi e longevi caratteristi di Hollywood, Michael Ironside è specializzato in ruoli di personaggi cattivi e sgradevoli. La sua carriera cinematografica e televisiva copre trent'anni.

Lo conosciamo per: Jester in "Top Gun", generale Sam Lane in "Smallville" e molto altro.

Ruolo nel gioco: gen. Jack Granger della GDI

Oltre a mezzi militari convenzionali, nel 2047 troveremo unità dall'aspetto decisamente fantascientifico.

Anche gli alieni raccolgono e raffinano il Tiberium... e con notevole efficienza, sembra!

La guerra sarà sconvolta dall'arrivo di una fazione di alieni

complemento di nuovi veicoli da guerra.
C&C 3 è ambientato nel "futuro" della serie. Siamo nel 2047, e la Terra è stata quasi completamente "invasa" dal Tiberium. Questo cristallo, apparentemente inerte, ma del quale si sono sempre sospettate qualità senzienti nascoste, si è diffuso in vaste aree del pianeta, devastandole con le sue letali radiazioni. Solo il 30% della superficie, le cosiddette "Zone Blu", è rimasto relativamente incontaminato dal Tiberium e dagli effetti della lunga guerra tra GDI e Nod; qui vive il 20% più fortunato dell'umanità. Il restante 80%, composto da grandi masse di popolazione povera e disperata, occupa le "Zone Gialle": territori devastati dalle conseguenze della guerra e delle radiazioni. È qui che la Confraternita di Nod recluta la maggior parte delle proprie forze. Infine, le "Zone Rosse" rappresentano campi di Tiberium di così elevata concentrazione da rendere totalmente inabitabili le regioni circostanti... un fenomeno che si sta estendendo progressivamente e senza controllo.
La terza guerra per il Tiberium ha inizio con un attacco nucleare a sorpresa da parte della Confraternita di Nod contro la stazione orbitale Philadelphia, simbolo del potere militare globale della GDI, nonché suo principale centro di coordinamento militare.

In breve tempo, la situazione nelle Zone Blu diventa disperata, ed è proprio a questo punto che un giovane ufficiale della GDI decide di prendere il controllo e contrattaccare. Gli eventi che si susseguono vengono raccontati in una trama composta da 35 missioni che, al tempo stesso, si dipanano in modo non lineare attraverso una serie di scelte strategiche. Il tutto è organizzato in tre campagne.

La mappa del mondo di *C&C 3* è divisa in aree geografiche chiamate Teatri di Guerra. I giocatori hanno, per ogni teatro, la facoltà di decidere quali obiettivi perseguire scegliendoli da una lista prefissata e le conseguenze delle battaglie che seguiranno influenzeranno le missioni successive. Per esempio, se il giocatore deciderà di attaccare e distruggere un porto, toglierà agli avversari l'eventuale supporto di unità marittime nelle missioni successive, mentre eliminare un aeroporto avrà lo stesso effetto su quelle aeree. Non è neppure esclusa che una missione particolarmente riuscita conduca non alla distruzione, ma alla cattura di un obiettivo nemico, con la possibilità di contare su appoggi in più per il nostro schieramento.

NEMICI VECCHI E NUOVI

Come abbiamo scritto, la trama di *C&C 3* ha un arco narrativo molto vasto e si dipana attraverso tre campagne che presentano gli eventi della guerra da altrettanti punti di vista differenti. Il giocatore può affrontare le prime due (GDI e Nod) nell'ordine voluto, mentre la terza viene sbloccata sono al loro completamento.

Combatteremo in città, foreste, ghiacci, deserti...

Gli Obelischi di Luce sono torrette-laser potentissime, utili per difendere delle zone cruciali.

TRICIA HELFER

Dopo una lunga carriera come modella, Tricia Helfer ha saputo compiere il difficile salto verso Hollywood grazie alla parte del Cylone Numero Sei nella serie televisiva di fantascienza "Battlestar Galactica" – un ruolo insolitamente complesso, che le ha dato un'immediata fama internazionale.

La conosciamo per: Ashleigh James in "C.S.I" Numero Sei in "Battlestar Galactica"

Ruolo nel gioco: Kilian Qatar, agente Nod

JOSH HOLLOWAY

Sebbene fosse un veterano della televisione già da diversi anni, con partecipazioni a "Walker Texas Ranger", "C.S.I." e "Angel", Josh Holloway è diventato famoso per la parte di Sawyer in "Lost", un personaggio privo di scrupoli e tormentato, che è diventato quasi subito uno dei volti più noti della serie.

Lo conosciamo per: Sawyer in "Lost"

Ruolo nel gioco: Ajay, agente Nod

EA supporterà tornei, clan e classifiche

La novità più grossa nella (apparentemente) infinita lotta tra GDI e Nod è l'arrivo, in *C&C 3*, di una terza fazione, nota come "Gli Alieni" o "I Visitatori". La cosa, in fondo, era nell'aria fin dal 1995, con l'origine extraterrestre del Tiberium. Gli alieni, sono disinteressati alle beghe tra GDI e Nod, e attratti dalla raccolta del prezioso minerale. Ciò crea una situazione interessante e, al tempo stesso, suscita una domanda. La situazione interessante è che sia GDI, sia Nod vengono egualmente attaccati dagli extraterrestri, con nessuna delle due fazioni che può permettersi un terzo incomodo nello sfruttamento del Tiberium. La domanda è: ma questi "Visitatori" sono in cerca dei cristalli energetici come chiunque altro, o le loro origini sono in qualche modo collegate a quelle del Tiberium? Le risposte verranno (forse) nel corso della campagna.

Più in concreto, i Visitatori schierano un parco di unità terrificanti, dall'aspetto vagamente "metallico-organico": nubi di lame guidate da intelligenze artificiali, tripodi armati con tentacoli-laser capaci di sparare in più direzioni contemporaneamente, unità volanti da trasporto e, quando il gioco si fa duro, immense navi-madri capaci di scendere dall'orbita e spazzare via intere basi avversarie. I creativi di EA hanno chiaramente tratto ispirazione da pellicole come "La Guerra dei Mondi" di Steven Spielberg (2005) e le prime immagini sembrano suggerire la perfetta integrazione, visiva e narrativa, dei nuovi arrivati nella filosofia della serie.

Questa trama di proporzioni epiche verrà raccontata attraverso una lunga serie di filmati d'intermezzo interpretati da un notevole cast di attori professionisti. In questo, *C&C 3* riprende la tradizione dei vecchi titoli, quando a farci compagnia tra una missione e l'altra trovavamo Robert Wise e James Earl Jones. Inoltre – vera ciliegina sulla torta – nei panni del misterioso leader carismatico di Nod, Kane, torna Joe Kucan, che non solo ne è stato l'interprete fin dal primo *C&C*, ma che, fino a *C&C: Generals*, è stato anche il regista di tutte le scene di intermezzo della serie.

RIVALI IN GUERRA

Oggi, la componente multiplayer per un RTS è considerata un fatto scontato, ma fu *C&C* (insieme a *Doom*) a rendere così popolare tale modalità. Gli sviluppatori di EA vogliono assicurarsi che *C&C 3* continui ad avere, in questo dipartimento, una "marcia in più". Il gioco verrà supportato da tornei online ufficiali o meno, classifiche, e da una grande varietà di competizioni tra avversari di tutto il mondo. EA garantirà le infrastrutture per la gestione e il supporto di clan, mentre le partite multiplayer potranno essere "trasmesse" su Internet e seguite da un numero ancora non precisato di spettatori.

Ma EA, pur mantenendo integra l'idea di un approccio simile a quello di uno sport professionistico per coloro che desiderano spadroneggiare nelle arene virtuali, desidera realizzare un prodotto finale che sia perfettamente accessibile anche al giocatore occasionale. Per tale ragione, gli sviluppatori hanno cercato

GRACE PARK

Un'altra veterana della serie "Battlestar Galactica", dove interpreta il tenente pilota Boomer Valerii, Grace Park ha un passato illustre nelle serie televisive d'oltreoceano, con apparizioni in "Dark Angel" di James Cameron, "Stargate SG-1" e "The Outer Limits".

La conosciamo per: Boomer in "Battlestar Galactica"

Ruolo nel gioco: Sandra Telfair

Gli alieni uniscono qualità organiche e tecnologiche, e alcuni ricordano le famose illustrazioni biomeccaniche di HR Giger.

Nel 2047, l'espressione "artiglieria semovente" assume tutto un altro significato!

di concentrarsi su pochi e chiari concetti di combattimento: data una certa unità, il giocatore deve essere sempre in grado di comprendere intuitivamente quali siano le sue capacità e come vengano influenzate dalla situazione contingente (come il tipo di terreno in cui si trova).

Gli scontri saranno veloci e premieranno chi saprà giocare meglio. Ciò non si traduce necessariamente con "chi avrà memorizzato le caratteristiche di 2.000 tra unità e upgrade", ma con "chi saprà comprendere con immediatezza la situazione tattica e reagire di conseguenza" – una benvenuta concezione dell'idea di talento che ricorda un po' l'approccio riscontrabile, nel settore dei MMORPG, in *Guild Wars*.

INTELLIGENZE FLESSIBILI

L'Intelligenza Artificiale è uno dei settori cui gli sviluppatori hanno dedicato più attenzione. Molti RTS di successo soffrono, infatti, di uno di questi due problemi: tattiche "a tartaruga" (in cui il PC si chiude in difesa a oltranza) e tattiche "di rush" (in cui gli avversari computerizzati piombano addosso ai nemici il prima possibile, talvolta scoprendo il fianco a facili contrattacchi). Per *C&C 3*, EA ha affrontato la questione in due modi: il primo è di consentire al giocatore di determinare uno "stile di gioco" per i suoi avversari gestiti dalla I.A., con la libertà di caratterizzare nemici diversi in modo differente. Il secondo è il tentativo, da parte del PC, di analizzare la situazione e modificare in modo fluido le proprie tattiche, così da scatenare, per esempio, un attacco inatteso nel momento in cui il nemico sembra esitare troppo. Considerata l'importanza di questo aspetto del gioco nelle partite in skirmish contro la I.A. – e le frustrazioni riscontrate in passato in titoli anche prestigiosi – siamo curiosi di vedere come tale approccio funzionerà "sul campo".

Onestamente, da fan di *Command & Conquer* non ci speravamo più: un titolo che, pur avvalendosi delle tecnologie contemporanee e dei progressi fatti nel design degli RTS, restituisse l'atmosfera e le emozioni di quelle prime, mitiche guerre per il Tiberium che tante ore di divertimento regalarono nei lontani Anni '90 – filmati con attori inclusi! Se sarà valsa la pena di attendere quasi una decade lo scopriremo alla fine di marzo del 2007, quando una pioggia di scatole di *Tiberium Wars* bombarderà gli scaffali dei negozi. GIOCHI COMPUTER

UN'EDIZIONE DAVVERO SPECIALE

Anche per *Command & Conquer 3* è prevista un'edizione per collezionisti. Denominata *Kane's Edition* conterrà, oltre al gioco, un DVD bonus contenente di materiale extra: il "making of", scene tagliate delle sequenze filmate, una sequenza di gag ed errori degli attori e una serie di video che illustrano le migliori strategie per le diverse fazioni, presentati dagli stessi programmatori di *C&C 3*. Inoltre, la *Kane's Edition* offrirà cinque mappe esclusive per le partite multiplayer, nuove livree per unità e mezzi, e cinque sfondi di Windows dedicati al gioco.

È tempo di Vista

Dopo 4 anni di rinvii, revisioni e modifiche, l'erede di Windows XP è finalmente pronto per trovare posto nei migliori PC di tutto il pianeta. Riusciranno i nostri sistemi a eseguirlo in tutto il suo splendore? E le funzionalità contenute nel nuovo sistema operativo giustificano gli inevitabili quanto numerosi upgrade? Nelle prossime pagine, [GMC] Quedex risponderà a questi interrogativi, esaminando l'ultimo pargolo di Microsoft nell'ottica del videogiocatore che vuole godersi i futuri titoli DX10.

IL nome in codice Longhorn, che ricorda le lunghe corna di una splendida quanto minacciata razza nordamericana di tori, venne utilizzato per la prima volta nel lontano 2003.

I dirigenti di Microsoft dichiararono che il successore di XP e di Windows Server 2003 avrebbe rotto molti legami con il passato, adottando un file system completamente nuovo e un inedito sistema di programmazione dell'interfaccia grafica. Lo sviluppo del sistema operativo destinato a diventare Windows Vista, però, ha seguito solo in parte i piani originali, venendo rivisto e riscritto più volte, perdendo alcune esclusività e alcuni componenti, e integrandone altri ai tempi imprevisti. La vittima più illustre di questo tribolato percorso è stata certamente il file system WinFS, che avrebbe dovuto sostituire il noto NTFS tramutando i nostri hard disk in immensi database. Grazie a WinFS, il sistema di archiviazione a cartelle sarebbe dovuto diventare un ricordo del passato, superato da un sistema automatico di aggregazione dei dati in grado di facilitare la ricerca di documenti, mail e messaggi scritti da un determinato utente o riguardanti uno specifico argomento. L'ambizioso progetto franò davanti ad alcune complicazioni tecniche, tra cui un impegno della CPU troppo elevato per la maggior parte dei processori single core, di fatto legando Vista al file system introdotto ai tempi di Windows NT .

Altri componenti come Indigo e Avalon, poi rinominati Windows Communication Foundation e Windows Presentation Foundation non sono invece rimasti esclusivi di Vista, ma sono stati esportati anche in XP tramite il Framework NET 3.0. Nonostante i componenti persi e gli improvvisi cambi di direzione, le 50 milioni di linee di quello che internamente Microsoft chiama Windows 6.0 contengono una nutrita serie di novità degne di essere prese in seria considerazione da chi utilizza il PC per videogiocare. Questo perchè il nuovo sistema operativo, contrariamente ai suoi predecessori, sfrutta attivamente la capacità di calcolo delle ultime GPU e CPU per dare vita a un'interfaccia grafica finalmente accelerata, ed è dotato della decima generazione di DirectX, l'unica in grado di esaltare la programmabilità delle GeForce 8800 e dei futuri R600 di ATI. Prima di addentrarci nei menu e nelle finestre dell'ultimo Windows, però, è bene procedere partendo dall'inevitabile inizio, legato all'installazione.

Installare Vista

IL programma di setup che accompagna tutte le versioni di Vista (sia le Full, quelle complete, sia le più economiche Upgrade per passare da XP a Vista, sia le OEM presenti nei computer in vendita già pronti all'uso) utilizza finalmente un'interfaccia grafica in grado di riconoscere il mouse sin dai primi istanti successivi all'avvio. Come in passato, all'utente è offerta l'opzione di aggiornare il sistema già installato o di affiancarlo, utilizzando una partizione diversa dell'hard disk. In teoria, è anche possibile far convivere i due sistemi nell'unica partizione C:, ma tale procedura ha la fastidiosa controindicazione di far sì che il vecchio XP venga racchiuso in una cartella chiamata Windows_old, operazione che genera molti problemi alle applicazioni più datate.

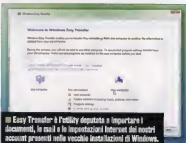
La finestra di Benvenuto, che accoglie l'utente subito dopo l'installazione, include il classico tour e una serie di wizard dedicati al networking.

L'aggiornamento del vecchio sistema operativo rimane, come in passato quando si sostituiva Windows 98 con XP, la soluzione decisamente meno consigliabile. Questo perché alla fine di un lungo setup ci si ritrova con un PC decisamente più lento del dovuto, in cui le applicazioni compatibili con Vista convivono con programmi del tutto inadatti a funzionare correttamente nel nuovo ambiente. In tale frangente, il setup riesce perlomeno a riconoscere i driver incompatibili e a sostituirli, se possibile, con versioni aggiornate, informando l'utente nel caso in cui la periferica risulti inutilizzabile fino a un aggiornamento manuale. Ben altri risultati si ottengono avviando un'installazione ex-novo o puntando a una seconda partizione (o a un diverso hard disk) dedicata esclusivamente a Vista – sottolineiamo che è possibile fare ciò anche acquistando una versione Upgrade. Nel secondo caso, al riavvio successivo all'installazione, ci si ritrova davanti a un menu di doppio boot che permette di scegliere comodamente se avviare Vista o "le versioni precedenti di Windows".

Il setup può essere eseguito avviando il CD dall'interno di Windows o utilizzando il lettore DVD come periferica di boot. La seconda soluzione offre maggiori opzioni, permettendo di generare nuove partizioni nello spazio inutilizzato dell'hard disk, mentre partendo da XP è possibile solo formattare le partizioni già esistenti (a eccezione di quella del sistema operativo in uso, ovviamente).

Lo spazio occupato dal nuovo SO varia in base all'edizione scelta, passando dagli 8 GB della Home Basic agli 11 GB della Ultimate, e se si delega al sistema il dimensionamento della memoria virtuale, ci si ritrova con 15 GB su disco già occupati ancor prima di aver installato alcuna applicazione. Considerando lo spazio utilizzato mediamente dai giochi più recenti, si intuisce ben presto che Vista andrebbe posizionato su un hard disk o su una partizione da almeno 80-100 GB.

L'utility di verifica della compatibilità effettua un'analisi superficiale dell'hardware presente nel PC, ma rileva comunque le periferiche del tutto incompatibili.

Se, durante l'installazione, il PC è collegato a Internet, Vista provvede a sostituire i driver presenti nel DVD con delle versioni più aggiornate.

Easy Transfer è l'utility deputata a importare i documenti, le mail e le impostazioni Internet dei nostri account presenti nelle vecchie installazioni di Windows.

UN'INSTALLAZIONE MIRATA

Il DVD di Vista include tutti i driver necessari ad assicurare il corretto funzionamento dei controller SATA e RAID di ultima generazione. Non è necessario, quindi, munirsi di vecchi floppy durante la fase di setup per far sì che il sistema riconosca le configurazioni RAID o rilevi i dischi connessi tramite interfaccia SATA 2. Creando un sistema a doppio boot, è possibile scegliere di lasciare XP su un disco e dedicare a Vista un secondo hard disk. Nelle nostre prove, il setup si è concluso correttamente nelle configurazioni munite di due unità SATA o due PATA, ma ha incontrato alcuni ostacoli nelle configurazioni ibride, in cui trovano posto dischi PATA e SATA affiancati. Tali anomalie prendono forma nell'impossibilità di riavviare XP se non facendo uso della console di ripristino. Chi intende installare Vista su un fiammante disco SATA II completo di NCQ, e teme di ritrovarsi con un sistema dual boot non funzionante, può facilmente prevenire il problema scollegando semplicemente gli hard disk PATA presenti nel PC per il tempo necessario a completare le operazioni di setup. Il DVD di Vista include, comunque, una utility in grado di rigenerare il master boot sector del disco principale con due soli colpi di mouse, nonché di riparare le installazioni seriamente danneggiate. Ciò che manca del tutto è la possibilità di modificare le dimensioni delle partizioni FAT32 e NTFS già esistenti. Per ricavare spazio utile al nuovo sistema operativo su un disco del tutto occupato bisognerà rivolgersi ancora all'utility Partition Magic di Symantec, che, partendo da CD o dall'interno di XP, permette di ridurre le dimensioni delle partizioni preesistenti, conservando i dati in esse contenute.

Il primo impatto

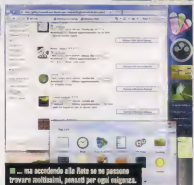
Le cartelle piene di fotografie mostrano un'anteprima del loro contenuto ancor prima di essere aperte.

La Sidebar di Vista arriva accompagnata da un esiguo numero di Gadget...

A setup completato, la prima operazione effettuata dal sistema è una scansione dell'hardware, utile a far sì che il desktop si mostri nella veste più adatta alle capacità del PC.

Il test determina, infatti, l'attivazione o meno di Aero, l'interfaccia ricca di trasparenze, icone ridimensionabili e menu animati dagli shader 2.0 e 3.0 delle VGA di classe DX9. Nelle nostre prove, Vista ha mantenuto un profilo fin troppo conservativo disattivando Aero e fornendo un'interfaccia bidimensionale anche in presenza di una GeForce 6600. Questo soprattutto perchè molti driver relativi a schede audio e video non hanno trovato posto nel DVD d'installazione e verranno resi pubblici solo verso fine gennaio, quando Vista sarà ufficialmente commercializzato (più o meno quando leggerete queste pagine).

Una volta installata la versione beta dei Catalyst o dei ForceWare (la sezione relativa ai driver offre ulteriori approfondimenti), le schede DX9 munite di almeno 128 MB di memoria video eseguono Aero senza incertezze, alleggerendo contemporaneamente l'impegno della CPU centrale. Aero eleva finalmente l'aspetto di Windows al livello di quello del rinomato Mac OS X e delle distribuzioni Linux munite di interfaccia XGL, producendo finestre renderizzate in tempo reale, disponibili in 3D premendo il pulsante Flip, e tra cui si può scorrere girando la rotella del mouse. L'utilizzo di icone testi e pulsanti vettoriali fa sì che il desktop non sia legato a un preciso DPI, quindi è possibile ingrandire o diminuire gli elementi dell'interfaccia senza peggiorarne la qualità, a tutto vantaggio di chi usa il PC collegato alla TV o trova la risoluzione dei monitor LCD troppo elevata. Le icone dei file testuali e di quelli audiovisivi, se sufficientemente ingrandite, permettono di leggere i documenti e di scorgere i fotogrammi iniziali senza avviare elaboratori di testi e lettori multimediali. Anche le cartelle offrono un'anteprima del loro contenuto, così come i programmi attivi nella barra delle applicazioni.

Le altre novità interessanti dell'interfaccia possono essere godute anche utilizzando il desktop Basic completamente 2D, che si appoggia ancora sulla CPU e sembra una versione riveduta e corretta di XP: ogni finestra può essere corredata dai link ai siti, ai file o alle cartelle che vogliamo avere più spesso a portata di mano, mentre la barra degli indirizzi permette di passare alle directory superiori senza doverle attraversare necessariamente tutte.
I file possono essere automaticamente disposti per nome, dimensioni o data, in ordine crescente e decrescente, con solo due colpi di mouse, così come è altrettanto veloce contrassegnare i dati che più ci interessano con delle etichette testuali, e recuperarli rapidamente con la casella di ricerca.

... ma accedendo alla Rete se ne possono trovare moltissimi, pensati per ogni esigenza.

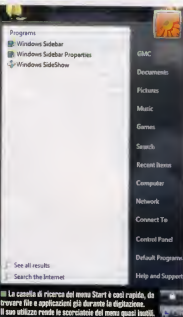
LA CONTESTATA LICENZA

Negli ultimi mesi, si sono succedute molte voci riguardanti le presunte limitazioni del contratto di licenza che accompagna Vista. Molti utenti, dopo averne letto il testo, hanno erroneamente dedotto che ogni copia del sistema permetta al massimo due attivazioni consecutive e poi risulti inutilizzabile, minando seriamente le possibilità di upgrade dei giocatori che aggiornano i propri PC molto frequentemente. In realtà, le edizioni full e upgrade di Vista seguono le stesse regole di XP. dopo la prima formattazione è possibile cambiare hard disk, CPU o motherboard semplicemente ripetendo l'attivazione. A un terzo upgrade, il PC genererà un codice identificativo che dovrà essere comunicato al centro di assistenza Microsoft (il cui numero di telefono comparirà a fianco del codice, sullo schermo), il quale provvederà a fornire un nuovo seriale di attivazione. La procedura richiede un paio di minuti ed è pensata per evitare che la stessa copia del sistema operativo venga installata su molti PC contemporaneamente, non per frenare le possibilità di upgrade dell'acquirente, che rimangono illimitate. La versione OEM ha invece delle limitazioni maggiori

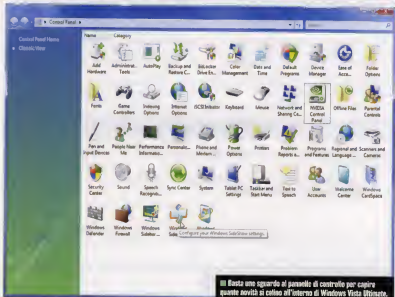
■ La pressione contemporanea dei tasti Windows e 2 attiva Flip3D, la funzionalità più spettacolare di Aero. Le finestre vengono posizionate diagonalmente e scorrono ruotando la rotella del mouse.

TUTTO IN ITALIANO

Le immagini presenti in queste pagine sono state prese dalla redazione di GMC usando l'edizione inglese di Vista, la prima a essere distribuita alle riviste specializzate. Chi non mastica l'idioma anglosassone non deve però preoccuparsi: la versione di Vista che raggiungerà gli scaffali dei negozi del Bel Paese sarà completamente tradotta in italiano, partendo dal manuale fino a giungere ai menu di configurazione più nascosti nelle pieghe del sistema.

■ Anche in assenza di Aero, la pressione dei tasti ALT+TAB dà vita a Flip2D, il menu per passare più velocemente tra le tante finestre aperte.

■ La casella di ricerca del menu Start è così rapida, da trovare file e applicazioni già durante la digitazione. Il suo utilizzo rende le scorciatoie del menu quasi inutili.

Proprio quest'ultima si rivela una delle funzionalità più apprezzabili di Vista: il menu Start (in cui è presente solo il logo del nuovo sistema operativo) include una casella di testo che permette di raggiungere immediatamente qualsiasi programma, file o componente di Windows, semplicemente scrivendone parte del nome. Contrariamente a quanto accadeva con le Google e MSN "Search Bar" per XP, la funzione di ricerca in Vista è praticamente istantanea, non impegna sensibilmente la CPU e consente all'utente di navigare nel meno possibile nei menu affollati di voci e applicazioni.

La novità più evidente del desktop è la nota Sidebar, la barra laterale contenente i Gadget, delle piccole applicazioni capaci di visualizzare le notizie dell'ultima ora, di sottolineare gli impegni urgenti tramite calendari e piccoli block notes o di tenere informato l'utente sull'andamento dei suoi titoli azionari. I pochi Gadget che corredano l'installazione del sistema operativo non sono particolarmente utili, ma Microsoft ha già allestito un sito che racchiude tutti quelli creati finora dai programmatori indipendenti, che hanno dato libero sfogo alla fantasia generando Sudoku, radio virtuali e visualizzatori di paesaggi. In futuro, la versatile barra laterale ospiterà il client di Live Anywhere, il servizio di gioco online destinato a standardizzare le partite multiplayer su PC.

■ Basta uno sguardo al pannello di controllo per capire quante novità si celino all'interno di Windows Vista Ultimate.

Lo stato dei driver

MICROSOFT ha cercato di coinvolgere i maggiori produttori di hardware durante tutto lo sviluppo di Vista, in modo da inserire nel DVD d'installazione un elevato quantitativo di driver. Ciononostante, la moltitudine di configurazioni e periferiche disponibili impedisce al nuovo sistema operativo di riconoscere immediatamente tutti i componenti tipicamente installati in un PC.

I chipset di Intel, NVIDIA, ATI, SiS e Via risultano tutti immediatamente funzionanti, sebbene le motherboard più recenti e potenti (come quelle basate su nForce 680I e 680A) necessitino di un'installazione mirata per operare alla massima velocità. Anche la maggior parte dei codec audio AC97 e HD Audio di Realtek, C-Media e Analog Device funziona senza richiedere ulteriori interventi dell'utente, soprattutto perchè Vista utilizza un driver unificato chiamato UAA (Universal Audio Architecture) per tutti i codec basati sullo standard HD di Intel connessi tramite PCI, USB o FireWire.

Da molte settimane, ATI e NVIDIA hanno reso disponibili dei driver per Radeon e GeForce compatibili con le versioni a 32 e 64 bit di Vista, pensati però solo per le schede munite di shader 2.0 e 3.0. I possessori di schede antecedenti le GeForce 5200 e i Radeon 9500 non potranno, quindi, eseguire alcun gioco all'interno del nuovo sistema operativo, godendo solo dei driver WDDM sviluppati da Microsoft per assicurare la riproduzione del 2D e dei video.

In un panorama che vede le VGA più recenti funzionare egregiamente con il nuovo Windows, rimangono una clamorosa eccezione le GeForce 8800: i driver per le prime schede DX10 verranno infatti pubblicati da NVIDIA solo negli ultimi giorni di gennaio.

Sul sito Creative sono disponibili dei driver beta per le schede della serie Audigy e per le X-Fi, mentre non c'è ancora traccia di software aggiornati per le webcam. Queste ultime funzionano comunque utilizzando i driver per XP, anche sulle versioni di Vista a 64 bit.

In serio ritardo sembrano essere anche i produttori di schede audio basate su Envy24. Utilizzando i driver beta sviluppati da Via, le Aureon a 6 e 8 canali si limitano a riprodurre dei segnali stereofonici, sebbene, utilizzando i driver per Windows XP a 64 bit, si possano ottenere risultati migliori. Terratec e M-Audio affermano di essere al lavoro per risolvere il problema, così come è molto impegnata Creative, che vede le X-Fi fallire nella decodifica delle tracce Dolby Digital e le Audigy non supportare la funzionalità CMSS 3D.

Logitech ha reso disponibili già da fine novembre dei driver per Vista di tutti i suoi prodotti più importanti, joypad e mouse della serie G compresi, mentre Thrustmaster ha aggiornato il driver per attivare il Force Feedback delle sue periferiche includendovi la compatibilità con l'ultimo Windows. Decisamente meno efficiente è Saitek, sebbene i suoi pad sembrino reagire correttamente installando i driver per XP.

Il supporto di tutto l'hardware più importante è comunque destinato a migliorare drasticamente a partire da febbraio, sebbene la completa maturazione dei driver non verrà raggiunta prima di qualche mese. Particolare attenzione devono porre i proprietari di schede di acquisizione audio e video poco diffuse o uscite di produzione da tempo, che potrebbero risultare del tutto non funzionanti in Vista.

■ Sotto Vista, i pannelli di controllo delle GeForce e dei Radeon sono identici a quelli per Windows XP SP2. NVIDIA intende rinnovare quelli dedicati alle 8800.

■ Con un segno di spunta, è finalmente possibile sbarazzarsi del noioso avvertimento riguardante la mancata certificazione WHQL.

COSA FUNZIONA E COSA NO

La compatibilità di Vista con i giochi sviluppati per le precedenti versioni del sistema operativo è legata a doppio nodo con la qualità dei driver, quindi ampiamente vanabile con il cambiare delle configurazioni, ma complessivamente molto buona. Il sistema operativo permette di avviare ogni file eseguibile in modalità compatibile con Windows 95, 98, ME, 2000, 2003 Server, XP e XP SP2, in modo simile a quanto faceva XP con le versioni di Windows uscite prima del 2001. Tutti i titoli di Steam funzionano perfettamente sia sulle versioni a 32, sia a 64 bit (compreso *Prey* e gli altri titoli OpenGL basati sull'ultimo motore di id Software). *Gothic 3*, *Coll of Juorez* e *F.E.A.R.* sono giocabili in modalità nativa, mentre *Bottlefield 2* e le sue espansioni devono essere eseguite in modalità compatibile con XP, così come *NFS Corbon*. *Most Wonted* soffre, invece, di alcuni piccoli problemi di rendering in presenza di schede NVIDIA, non tali da inficiare la giocabilità complessiva. *Bottlefield 2142*, *Oblivion* e *Neverwinter Nights 2* funzionano, ma si bloccano in modo irrecuperabile se si ha la malaugurata idea di ndurre la finestra di gioco premendo ALT+TAB. *Ghost Recon Advonced Worfighter* informa i possessori di schede AGEIA che l'accelerazione fisica può funzionare solo in Windows XP (nonostante le schede PhysX godano di driver specifici per Vista), per poi avviarsi correttamente. Chi gestIsce druidi e paladini di alto livello sarà felice di sapere che *World of Worcroft* e tutti gli episodi della serie *Guild Wors* funzionano perfettamente sia in finestra, sia a schermo pieno. *Civilizotion IV* richiede l'inserimento manuale del file **d3dx9_26.dll** nella cartella d'installazione per poter funzionare, ma Firaxis sta approntando una patch per aggirare il problema. La situazione e leggermente meno buona per i titoli più vecchi, tra cui svetta, per incompatibilità, *Dioblo II*. Vista non può, per ora, eseguire i programmi per MS-DOS e le versioni di Windows a 16 bit. Questa funzionalità potrebbe essere acquisita in futuro, grazie a programmi generanti macchine virtuali, ma chi intende giocare a molti classici del passato è bene che pensi sin dall'inizio a creare un'apposita partizione

■ Avviare un eseguibile in modalità compatibile è un'operazione non dissimile dal passato. Tra i sistemi emulati, però, manca il vecchio MS-DOS.

■ Il framerate di *UT 2004* non subisce apprezzabili rallentamenti, nemmeno quando la sua finestra viene posta in secondo piano, a riprova di come Vista riesca a sfruttare efficacemente shader e core aggiuntivi.

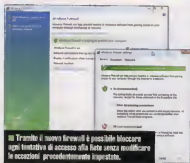
Le maggiori novità

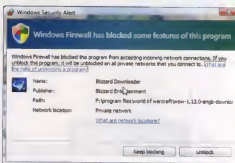
BUONA parte del codice creato da Microsoft è relativo alla sicurezza e all'integrazione della Rete all'interno del Sistema Operativo, a vantaggio di chi dispone di connessioni a Banda Larga. Evidentemente, il colosso americano intendeva sottrarsi alle critiche di chi ritiene Windows XP e Internet Explorer 6 troppo esposti agli attacchi di spyware e virus, e troppo fragili nelle mani di un utente alle prime armi.

Non a caso, in Vista si fa rapidamente la conoscenza dello **User Account Control**, un modulo di protezione che blocca ogni attività del PC opacizzando il desktop, bloccando qualsiasi programma in esecuzione e mostrando una finestra di avviso ogni volta che si tenta di installare un programma o una periferica. Gli interventi dello UAC diminuiscono con il tempo (durante le prime sessioni, anche l'amministratore di sistema si ritrova davanti ai suoi avvisi, installando un plug-in di IE o aprendo una finestra di configurazione), ma gli utenti che riescono a riconoscere autonomamente il software maligno e vogliono modificare appieno le caratteristiche di Vista eseguiranno velocemente l'utility msconfig, disabilitando la voce UAC nella scheda Strumenti.

La sicurezza del sistema è rinforzata da **Windows Defender**, un antispyware integrato in tutte le versioni del nuovo sistema operativo. Il suo funzionamento non è dissimile da quello di altri prodotti simili in commercio: l'utente

La configurazione delle connessioni e la condivisione dei file passa attraverso i nuovi wizard del Network Center.

Tramite il nuovo firewall è possibile bloccare ogni tentativo di accesso alla Rete senza modificare le eccezioni precedentemente impostate.

può programmare delle scansioni periodiche dell'hard disk in cerca di eseguibili in grado di cambiare le impostazioni del browser o del client di posta elettronica, scegliere tra la scansione superficiale o quella approfondita, e analizzare il codice contenuto nelle pagine Internet, in modo da bloccare i problemi alla sorgente. La settima versione di Internet Explorer contribuisce a blindare ulteriormente il sistema con un filtro anti-phishing capace di riconoscere i siti che puntano ad acquisire i dati dell'utente in modo fraudolento. Il successore del browser più utilizzato e meno evoluto del mondo quasi si allinea, quanto a funzionalità, al versatile Firefox, offrendo una navigazione a schede che permette di consultare più siti contemporaneamente in una sola finestra, e gestendo un sistema di add on.

Le connessioni alle LAN Wi-Fi o Ethernet e alla Grande Rete di internet vengono gestite tramite il **Network Center**. I Wizard in esso contenuti facilitano la connessione tra PC e router, mostrando attraverso delle "mappe" la struttura della rete creata. Grazie a quest'ultima è possibile visualizzare immediatamente i tratti della rete non funzionanti e lanciare l'apposito programma di diagnostica, che dopo aver consultato le periferiche coinvolte offre delle soluzioni specifiche. Ereditato da XP è, invece, il metodo di configurazione delle reti Wi-Fi, i cui dati possono essere trasferiti su tutti i PC interessati utilizzando un pen drive USB.

La schermata di benvenuto comprende il programma **Easy Transfer**, che genera un eseguibile installabile sulle macchine dotate di Windows XP e permette di importare rapidamente posta, preferiti, impostazioni Internet e documenti, in modo da ridurre i tempi di migrazione. Purtroppo, il programma funziona solo con Outlook, Outlook Express e Internet Explorer, e non contempla in alcun modo client di posta e browser alternativi. Il limite è fortunatamente mitigato dal perfetto funzionamento di Opera, Firefox e Thunderbird nel nuovo ambiente.

Dal punto di vista dell'intrattenimento, la novità maggiore risiede nell'inserimento di **Windows Media Center** nelle versioni Home Premium e Ultimate. Finalmente compatibile con i sintonizzatori digitali satellitari e terrestri, il nuovo Media Center consente di riprodurre tramite telecomando musica, fotografie, film e registrazioni televisive, permette di calibrare la qualità delle immagini alle caratteristiche dello schermo utilizzato e può interfacciarsi ai tanti Media Center Extender già esistenti. L'utilizzo di anteprime relative a ogni video e la compatibilità con i CODEC HD rendono il comparto Media Center decisamente esigente dal punto di vista dell'hardware, favorendo i possessori di CPU a 3 GHz e di VGA con accelerazione AVIVO e PureVideo.

Windows Defender è l'antispyware integrato nel sistema, funzionante sia con IE, sia con i browser alternativi.

L'utility di deframmentazione del disco può essere programmata in modo da attivarsi automaticamente. Una funzione molto comoda, considerando i limiti del vecchio file system NTFS.

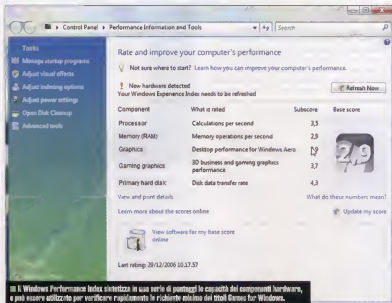
Cambiare il motore di ricerca utilizzato da Internet Explorer è diventato molto più semplice che in passato. La casella apposita può essere indirizzata verso Google, Lycos e perfino Wikipedia.

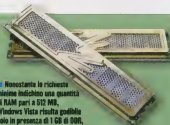
Le prestazioni

Tramite il Games Explorer, è possibile visualizzare i giudizi dei più noti istituti di controllo sui contenuti videoludici.

Il Windows Performance Index sintetizza in una serie di punteggi le capacità dei componenti hardware, e può essere utilizzato per verificare rapidamente le richieste minime dei titoli Games for Windows.

I primi annunci riguardanti le specifiche minime richieste da Longhorn provocarono più di un brivido agli appassionati di hardware: Microsoft riteneva, che il successore di XP avrebbe richiesto processori a 4 GHz e un minimo di 2 GB di RAM per funzionare al meglio.

In realtà, Vista gira egregiamente su PC muniti di Athlon XP 2000+ e 1 GB di RAM. A fare la differenza, più che un processore veloce e un hard disk da 10.000 RPM, è proprio la memoria: i processi automaticamente aperti dal nuovo sistema operativo occupano all'incirca 500 MB, il che lascia, sulle macchine munite di mezzo GB, circa 10 MB a disposizione delle applicazioni. Abbiamo provato a installare la versione Ultimate su un Core 2 E6700 con GeForce 8800 e 512 MB di DDR2 e *Gothic 3*, dopo averci sottoposto a tempi di caricamento estremamente lunghi, ha animato un villaggio medievale perfettamente renderizzato utilizzando solo 2 o 3 fotogrammi al secondo. Con 1 GB di RAM, il gioco è diventato immediatamente godibile e un ulteriore aumento della fluidità è risultato avvertibile raggiungendo i 2 GB. Con due moduli da 512 MB installati, Vista è risultato più reattivo di XP perfino su un Sempron 2800+ con GeForce 6200, a riprova dell'utilità di spostare la gestione dell'interfaccia grafica sulle spalle delle GPU DX9. Il sistema amministra intelligentemente la memoria a sua disposizione caricandovi le applicazioni più usate dall'utente, in base alle ultime sessioni e alla distribuzione del lavoro settimanale. Questa funzionalità, chiamata **SuperFetch**, entra in azione senza alcun intervento dell'utente (così come accade con la simile **ReadyDrive**, pensata per i futuri hard disk ibridi muniti di memorie flash). Subito dopo l'installazione, è comunque possibile

I REQUISITI REALI

Il fulcro di un PC destinato ad accogliere Vista deve essere un quantitativo di RAM pari ad almeno 1 GB. La massima fluidità con i giochi più recenti, però, può essere raggiunta solo raddoppiando l'ammontare di memorie DDR o DDR2 messe a disposizione della CPU. I processori single core a 2 GHz si comportano più che bene nei frangenti di limitato multitasking, ma il nuovo prodotto di Microsoft è chiaramente pensato per trarre grandi vantaggi dalle CPU dual core, le uniche in grado di eseguire senza rallentamenti i tanti processi che Vista mantiene attivi in background.
La dimensione di un hard disk destinato ad accogliere i giochi di classe DX10 non dovrebbe essere inferiore ai 100 GB, di cui una ventina verrà subito occupata dal sistema operativo e dalle applicazioni indispensabili. Sebbene tutte le schede di classe DX9 (compreso il GMA 950 di Intel integrato nel chipset 945 GM) siano in grado di eseguire egregiamente Aero, sconsigliamo ai videogiocatori in possesso di schede GeForce FX e Radeon 9500-9600 di passare al nuovo sistema operativo. Questo perché i titoli in grado essere eseguiti su queste GPU verranno certamente resi compatibili anche con Windows XP e le possibilità che NVIDIA e ATI dedichino poca attenzione ai modelli di VGA più vecchi durante lo sviluppo dei driver WDDM sono molto elevate. Chi possiede Pentium4, Celeron, Sempron o Athlon 64 a 3 GHz abbinati a Radeon X800 e GeForce 6600 GT può, invece, limitarsi a effettuare un upgrade della RAM, per eseguire degnamente i primi tit "solo per Vista", quali *Halo 2*. La mancata disponibilità di processori video di fascia media muniti di shader 4.0 fa sì che i componenti consigliati a chi vuole creare un PC ex-novo, pensato specificatamente per il nuovo sistema operativo, rimangano gli stessi elencati nelle pagine del nostro Sistema Giusto.

Nonostante le richieste minime indichino una quantità di RAM pari a 512 MB, Windows Vista risulta godibile solo in presenza di 1 GB di DDR, e i giochi traggono beneficio dalla presenza di 2 GB.

Per eseguire fluidamente Aero, è sufficiente una GeForce FX 5200 con driver aggiornati. Il vero godimento dei titoli DX10, però, passa attraverso i 600 milioni di transistor di schede decisamente più costose.

Vista, attraverso ReadyBoost, può sfruttare le pen drive più veloci come cache intermedie tra la RAM e l'hard disk, così da diminuire i tempi di caricamento dei file più piccoli.

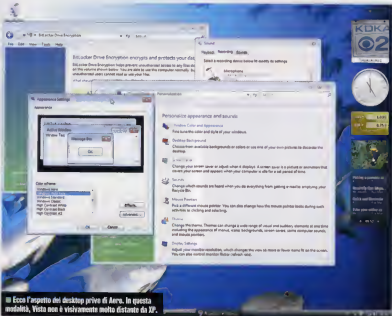
LE DIRECTX 10

La versione DX10 di Crysis sfrutterà la maggiore programmabilità delle GeForce 8800 per elevare il framerate.

L'innovazione più importante offerta da Vista ai videogiocatori è anche quella attualmente più nascosta. La presenza della decima versione delle DirectX all'interno del nuovo sistema operativo può essere infatti rilevata esclusivamente lanciando il programma di diagnostica dxdiag, che non differisce, quanto a interfaccia e opzioni, dalla sua controparte per DX9. Eppure, la decima versione di Direct3D (il componente delle DirectX che svolge il ruolo di interfaccia di programmazione delle GPU) contiene al suo interno tante novità da giustificare, quasi da sola, l'upgrade a Vista. Affrancato dalla retrocompatibilità con le versioni precedenti (è comunque presente una versione di DX9 all'interno di Vista) e sviluppato per supportare appieno il nuovo Windows Display Driver Model, il nuovo Direct3D non solo assicurerà il contemporaneo funzionamento di Aero e dei motori 3D, ma eleverà la complessità degli ambienti di gioco. Questo perché evita il problema della zavorra che rallenta la CPU nei giochi DX9 più ricchi di oggetti sullo schermo. Più specificatamente, Direct3D permette alle GPU di riutilizzare i dati riguardanti le superfici e le sorgenti di luce senza consultare ogni volta il processore centrale, mette a disposizione dei processori grafici anche la memoria di sistema (che potrà essere utilizzata per immagazzinare le texture più voluminose) e facilita l'eliminazione delle superfici di rendering prospetticamente nascoste, a tutto vantaggio delle unità di shading. Queste funzionalità, e la maggiore leggerezza dei driver, eleveranno le prestazioni dei giochi scritti per le DX10 anche in presenza di hardware DX9. L'ultimo Direct3D potrà, però, evidenziare tutte le sue potenzialità solo sfruttando gli shader 4.0 di tipo unificato, bilanciando dinamicamente il lavoro tra vertici e pixel, impegnando i più complessi shader geometrici per generare effetti volumetrici e particellari senza consultare la CPU, e riducendo il numero di calcoli richiesto dagli effetti di post processing come il depth of field e il blur. Le DX10 sono molto più restrittive riguardo le funzionalità dell'hardware, di quanto non fossero le DX9 e non permetteranno a NVIDIA e ATI di aggirare alcune modalità di rendering in favore di altre. I programmatori potranno quindi rivolgersi esclusivamente all'API senza scrivere del codice specifico per le varie GPU, riducendo gli ormai triennali tempi di sviluppo dei motori grafici.

effettuare delle piccole operazioni utili a migliorare le prestazioni della macchina. La prima, più banale, consiste nel programmare l'utility di deframmentazione, che non deve più essere avviata manualmente, riuscendo a lanciare la compattazione dei settori in orari e date predefinite. Il **Microsoft Disk Defragmenter** è sufficientemente intelligente da non attivarsi in presenza di un elevato utilizzo della CPU, evitando di rallentare improvvisamente il PC durante un deathmatch. Chi è munito di 1 GB o meno di RAM può provare a migliorare le prestazioni della macchina facendo uso di una veloce pen drive. La funzione **ReadyBoost**, viene automaticamente proposta da Vista all'utente che collega una pen drive capace di raggiungere almeno 1,75 MB al secondo in fase di scrittura, e utilizza queste economiche memorie flash esterne per generare una cache dei file caricati più frequentemente. Le memorie allo stato solido sono più lente dei dischi fissi nel trasferire file di grossi dimensioni, ma avendo un tempo di accesso inferiore ai 2 millisecondi possono coadiuvare egregiamente le unità da 7.200 RPM nella gestione dei dati di dimensioni inferiori ai 512 KB.

Per sfruttare al meglio ReadyBoost, la capacità della pen drive deve essere di almeno 512 MB, sebbene i risultati migliori si ottengano dai modelli da 1, 2 o 4 GB, capaci di fare la differenza nelle situazioni di più intenso multitasking.

Ecco l'aspetto dei desktop privo di Aero. In questa modalità, Vista non è visivamente molto distante da XP.

PRONTE PER AERO

Ecco un elenco delle GPU munite di shader 2.0 e di driver capaci di accelerare l'interfaccia Aero.

Desktop
Radeon da 9500 a 9800
Radeon da X300 a X850
Radeon da X1300 a X1950
GeForce PCX
GeForce FX da 5200 a 5900
GeForce da 6100 a 6800
GeForce da 7100 a 7950
GeForce 8800

Notebook
Intel GMA 950
Mobility Radeon da 9600 a 9800
Mobility Radeon da X300 a X800
Mobility Radeon da X1300 a X1800
ATI Xpress1100
GeForce FX Go da 5100 a 5700*
GeForce Go da 6100 a 6800*
GeForce Go da 7200 a 7800

Driver WDDM in via di sviluppo.

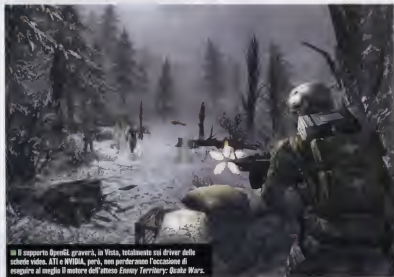
CAPABLE O PREMIUM?

Su tutti i notebook e sui desktop preassemblati più recenti, è possibile trovare un adesivo riportante il simbolo di Vista e la scritta Capable o Premium. La prima contrassegna i PC in grado di eseguire la versione a 32 bit del nuovo sistema operativo, ma non l'interfaccia Aero. La seconda identifica le macchine munite di 1 GB di RAM e compatibili.

La versione giusta

CHI deciderà di investire il proprio denaro nel nuovo sistema operativo di Microsoft si ritroverà, a partire dal 30 gennaio, davanti a più opzioni.

Scartate le versioni Businnes ed Enterprise, pensate per gli uffici e le grandi imprese, i giocatori possono rivolgere la loro attenzione sulle edizioni Home Basic, Home Premium e Ultimate. Priva di Aero e di tutta la sezione Media Center, l'economica Home Basic potrebbe interessare chi non pone particolare attenzione all'interfaccia del desktop, e desidera esclusivamente utilizzare il PC per giocare ai titoli DX10. La Home Premium, completa di Aero, Media Center, utility per la creazione di DVD video e funzioni specifiche per i portatili, è certamente quella che offre il miglior rapporto prezzo/prestazioni: racchiude tutte le caratteristiche utili ai videogiocatori, offre un ambiente di lavoro dall'aspetto evoluto e può trasformare i PC muniti di sintonizzatori TV in ottimi registratori digitali. La versione Ultimate somma le qualità della Home Premium a quelle della Enterprise, offrendo la possibilità di controllare il desktop di PC remoti, di nascondere i file salvati sull'hard disk tramite crittografia e di utilizzare funzioni di backup più sofisticate. Capacità non prioritarie per un videogiocatore, pagate a caro prezzo e ottenibili utilizzando programmi di terze parti. Microsoft intende arricchire in futuro la versione Ultimate di extra esclusivi, utilizzando Windows Update, ma per ora nulla si sa sulla natura di questi contenuti e sulla loro effettiva utilità.

Ogni confezione conterrà sia la versione a 32, sia quella a 64 bit. La prima assicurerà una maggiore compatibilità con i giochi meno recenti, e potrà essere eseguita da tutte le CPU prodotte negli ultimi 3 anni. La seconda, utilizzabile solo dai possessori di Athlon 64, Core 2, Pentium D e Pentium4 muniti di istruzioni EM64T, è destinata a offrire migliori prestazioni sul lungo termine, a discapito di una minore compatibilità con le applicazioni sviluppate per XP, almeno nei primi mesi del 2007.

■ Il supporto OpenGL graverà, in Vista, totalmente sui driver delle schede video. ATI e NVIDIA, però, non perderanno l'occasione di eseguire al meglio il motore dell'atteso *Enemy Territory: Quake Wars.*

LE TRE EDIZIONI NEL DETTAGLIO

Le differenze tra Home Basic, Home Premium e Ultimate

Aero	
Home Basic	■
Home Premium	✓
Ultimate	✓
Media Center	
Home Basic	■
Home Premium	✓
Ultimate	✓
Windows Movie Maker	
Home Basic	✓
Home Premium	✓
Ultimate	✓
DVD Maker	
Home Basic	■
Home Premium	✓
Ultimate	✓
Windows Defender	
Home Basic	✓
Home Premium	✓
Ultimate	✓
Supporto 64 bit	
Home Basic	✓
Home Premium	✓
Ultimate	✓
Backup Programmabile	
Home Basic	■
Home Premium	■
Ultimate	✓
Desktop remoto	
Home Basic	■
Home Premium	■
Ultimate	✓
Nr. max CPU*	
Home Basic	1
Home Premium	2
Ultimate	2
RAM massima 32/64bit	
Home Basic	4 GB/8 GB
Home Premium	4 GB/16 GB
Ultimate	4 GB/128 GB
DirectX 10	
Home Basic	✓
Home Premium	✓
Ultimate	✓

**Numero massimo di CPU distinte. Tutte le versioni di Visto non pongono limiti al numero massimo di core utilizzabili.*

✓ Presente in questa versione
■ Assente in questa versione

Tirando le somme

Bioshock, utilizzando l'Unreal Engine 3, è in gran parte un gioco DX9, ma i suoi sviluppatori tenteranno di utilizzare la flessibilità degli shader 4.0 per rendere ancor più realistica l'acqua che invade la tetra Rapture.

I videogiocatori muniti di hardware recente, più di chiunque altro, dovrebbero prendere in seria considerazione l'upgrade al nuovo sistema operativo.

Vista trae vantaggio dagli sforzi ingegneristici di AMD, NVIDIA e Intel per dare vita a un sistema più stabile, sicuro e veloce, in grado di passare in un istante dall'esecuzione di un GdR alla riproduzione di un filmato in alta definizione. L'abbandono di XP, però, può avvenire nei giusti tempi: i primi giochi in grado di sfruttare le DirectX 10 non arriveranno che fra qualche mese, e inizialmente non offriranno una netta superiorità visiva rispetto alle versioni per DX9. L'immaturità dei driver attuali e la necessità delle software house di aggiornare molti tra i loro titoli, così da assicurarne il funzionamento in un ambiente a 64 bit, suggeriscono pazienza. In primavera, o durante l'estate, il passaggio a finestre animate e rendering evoluti risulterà più proficuo e sicuro. Chi possiede PC meno potenti e non sente l'esigenza pressante di acquistare *Halo 2* o altri titoli DX10, invece, può concentrare la propria attenzione sulle tante utility gratuite e solide che elevano le funzionalità di XP, rinviando l'aggiornamento a quando saranno disponibili i primi, inevitabili, Service Pack.

GIOCHI COMPUTER

I PREZZI

Come già successo in passato con XP, 2000, ME e 98, le varie edizioni di Windows Vista vengono proposte in versione upgrade o full.

Ecco i prezzi in euro, nel dettaglio:

	Upgrade	Full
Home Basic	149	299
Home Premium	239	359
Ultimate	399	599

Solo Windows XP e Windows 2000 sono considerati validi per le versioni di upgrade. I proprietari di Win 98, ME, 95 e NT dovranno obbligatoriamente optare per le più costose versioni Full.

L'ESPLORATORE DEI GIOCHI

Quando e se il programma Games for Windows prenderà piede e verrà adottato dalla grande maggioranza delle software house, l'avvio dei giochi all'interno di Vista non avverrà navigando nel menu Start, ma raggiungendo la finestra Games Explorer, che racchiuderà i link a tutti i titoli installati sull'hard disk. Selezionando le icone dei vari giochi, sarà possibile raggiungere rapidamente i siti ufficiali a essi dedicati, in modo da scaricare comodamente patch ed espansioni. Il Games Explorer permette, poi, di visualizzare in qualsiasi momento il Windows Performance Index, ovvero il punteggio assegnato alla nostra macchina dal sistema operativo, in base ai componenti hardware che la compongono. Il punteggio complessivo equivale a quello del componente meno performante (per cui, un Core 2 Extreme abbinato a una VGA molto lenta otterrà un voto basso, indicando l'impossibilità di eseguire gli ultimi FPS), ma saranno le valutazioni distinte di CPU, GPU, RAM e hard disk a risultare più utili, perchè, una volta confrontate con quelle stampate sulle confezioni dei giochi, permetteranno di identificarne rapidamente i requisiti minimi. Per ora, i giochi riconosciuti da Games Explorer sono pochi, nonostante Microsoft abbia inserito nel sistema centinaia di icone relative ai titoli del passato. Il problema verrà probabilmente risolto nei mesi successivi al lancio di Vista.

Il supporto di Games Explorer da parte dei titoli attuali è ancora piuttosto ridotto, ma questo pannello dedicato ai giochi diventerà realmente utile quando prenderà piede l'iniziativa Games for Windows.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Tante le schede video provate questo mese, un misto fra le GPU DirectX 9 e le nuovissime DirectX 10: quale scegliere dipende solo dal vostro budget. La tecnologia recente si paga, ma quella un po' meno aggiornata non delude, e si rivela ancora perfettamente funzionante. Peculiare, invece, il joypad di Logitech, che adotta alcune interessanti soluzioni, ma ha una foggia non proprio adorabile.

NON TUTTE LE CONSOLE VENGONO PER NUOCERE

IL gioco di parole contenuto nel titolo intende sottolineare che l'interscambio tecnologico fra PC e console è sempre esistito.

Se, negli Anni '90, la combinazione delle due tecnologie serviva principalmente agli utenti più smaliziati, che tramite computer potevano scambiarsi demo e semplici giochi fatti in casa sotto forma di file copiati su uno o più dischetti, con il passare del tempo ci si è spostati verso applicazioni di utilizzo più comune. Per esempio, sono molti i giocatori che a un joypad PC preferiscono quello della PlayStation collegato tramite adattatore, o che collegano un hard disk PC all'Xbox per poi usare la console come Media Center.

"Il lettore HD-DVD di Microsoft a 200 euro è un vero affare"

Fino a oggi, la costante prevedeva che il PC stesse davanti (controller esclusi), e "prestasse" le sue periferiche/tecnologie alle macchine da gioco meno potenti. Forse per la prima volta nella storia, il PC si assicura una novità tramite l'appoggio delle console. Non parliamo di una console qualsiasi, ovviamente, ma di Xbox 360, che recentemente è stata dotata di un lettore HD-DVD esterno per leggere i film in questo formato. L'aspetto interessante è che tale lettore funziona perfettamente anche con i computer, a patto di dotarsi del software adeguato (come le ultime versioni di PowerDVD o WinDVD). Considerato il prezzo dei lettori HD-DVD e Blu-ray da tavolo, che supera spesso gli 800 euro, e quello dei primi masterizzatori Blu-ray per PC (attorno ai 700 euro), il lettore HD-DVD di Microsoft a 200 euro è un vero affare. E dovrebbe far riflettere gli appassionati, ancora una volta, sull'esigenza di sostituire i numerosi apparecchi dedicati alla riproduzione di DVD, DivX, CD e MP3 con un solo Home Theater PC opportunamente configurato. Sia per una questione economica, come abbiamo visto, sia per la qualità delle immagini ottenibili, solitamente superiore a quella delle unità economiche e, spesso, in grado di rivaleggiare testa a testa con i prodotti più blasonati, che da soli costano più dell'intero computer.

A ciò si aggiunga il fascino dell'ottimizzare il tutto con le proprie mani, studiando un "elettrodomestico" in grado di rispondere perfettamente alle proprie esigenze. Non è un lavoro particolarmente difficile, per lo meno per chi è in grado di assemblare e configurare da solo il PC, ma richiede tempo e dedizione, al contrario di una macchina che, una volta attaccata la spina, è pronta a funzionare. Le ore impiegate a montare, configurare e ottimizzare non saranno sprecate: vi insegneranno qualcosa di più sull'informatica e vi permetteranno di trarre il massimo dalle vostre apparecchiature. E dopo tanto sudore della fronte, state tranquilli che tutto funzionerà intuitivamente con il telecomando, nascondendo a parenti e amici la complessità di quanto c'è dietro.

Una fatica che, inoltre, vi consentirà di risparmiare parecchio denaro, come scrivevamo alcune righe sopra: aggiornare un computer è abbastanza costoso, ma tale cifra è solo una frazione di quella necessaria per l'acquisto di lettori/processori audio/video di fascia alta, mentre la qualità finale è molto vicina. Come dimostra la periferica HD-DVD per Xbox 360, che a dispetto di un prezzo accessibile, non sfigura con i lettori da tavolo più costosi. Questi ultimi, anzi, in molti casi devono cedere il passo, se sul PC sono installati e sapientemente configurati filtri come gli FFDSHOW e una scheda 3D recente, anche molto economica, purché sia di ultima generazione. GIOCHI COMPUTER

■ Il lettore è esterno, ma piuttosto elegante, e si connette al PC tramite la porta USB. Per godere dei contenuti HD dovrete avere anche una scheda 3D e un monitor adeguati.

ASUS P5W DH DELUXE

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.com
- Prezzo: € 259

Caratteristiche Tecniche
Socket: LGA775
Chipset: Intel 975
Porte PCI-E 16x: 2
Supporto Crossfire: Sì

Su questo affollatissimo pezzo di silicio alloggiano tutte le componenti necessarie a trasformare il PC in una centrale multimediale. Anche da spento.

TEMPO fa, avevamo testato su queste pagine la AM2 Crosshair di Asus, una motherboard eccellente.

Non che offrisse prestazioni enormemente superiori ai suoi rivali, sia chiaro, ma l'incredibile flessibilità della scheda madre, unita a una costruzione eccellente e all'attenzione per il dettaglio, la rendevano ottima per qualsiasi utilizzo e affascinante dal punto di vista ingegneristico. Avevamo anche indicato l'uscita di una futura versione per processori Intel, che finalmente è fra le nostre mani.

La P5W DH Deluxe è basata sul chipset Intel 975 e, per quanto riguarda la sezione video, è compatibile con la tecnologia CrossFire, che permette di installare due schede AMD (che, ricordiamo, ha acquisito ATI) per farle funzionare in parallelo. Non appena aperta la confezione, si riconoscono le medesime soluzioni utilizzate nella Crosshair, in particolare il sistema di raffreddamento a heatpipe che ricopre Northbridge e Southbridge. A un'analisi più approfondita, si nota il circuito di alimentazione a 8 fasi, che permette una maggior stabilità e incrementa il potenziale di overclock.

> "Il circuito di alimentazione a 8 fasi permette una maggior stabilità e grandi overclock"

Oltre a tali peculiarità, questo nuovo modello include una serie di funzioni multimediali che verranno apprezzate da chi utilizza il PC come centro multimediale della casa, senza nemmeno alzarsi dalla poltrona, grazie al piccolo (quanto scomodo: cambiatelo subito con uno universal remote, come gli Harmony o i Pronto) telecomando in dotazione. Potrete godervi film e ascoltare musica senza alzare un dito e, nel caso vogliate collegare un lettore MP3 o qualsiasi periferica audio esterna, sarà sufficiente connettere all'uscita Line-Out o cuffie del dispositivo il minijack che sporge dal retro del case, così da ascoltare istantaneamente la musica.

Nella dotazione non manca una scheda di rete senza fili integrata, ma Asus ha voluto rendere unica questa funzione, permettendo per esempio di sfruttarla come punto d'accesso wireless, anche a computer spento. Interessante, inoltre, l'integrazione del controller RAID: pur non risultando flessibile e potente come quella vista negli ultimi chipset nForce, ha dalla sua alcune interessanti novità. Sono supportati solamente RAID 0 e 1, ma ciò che l'utente meno esperto apprezzerà è il fatto che per il RAID 1 (mirroring) non ci sarà bisogno di noiose configurazioni, floppy di avvio e altre lungaggini: inserite un secondo disco (identico, almeno come capienza) e il sistema si preoccuperà automaticamente di fare una copia di sicurezza dei dati sul secondo disco. Se, per qualche disgrazia, l'hard disk principale dovesse guastarsi, la scheda madre si preoccuperà di far entrare in azione il drive sul quale erano stati copiati i dati. Il tutto senza nemmeno dover attivare qualche funzione nel BIOS.

Una scheda veloce, dotata di qualsiasi optional e capace di essere apprezzata sia dagli utenti più smaliziati, sia da chi muove i primi passi nell'affascinata monda delle periferiche per PC.

8½

PNY GEFORCE 8800 GTS

- Produttore: PNY
- Distributore: PNY
- Internet: www.pny.com
- Prezzo: € 499

Caratteristiche Tecniche

Frequenza Clock: 500 MHz
Frequenza RAM: 1,6 GHz
RAM: 640 MB
Bus: 320 bit
Stream processor: 96
Rops: 20

TUTTE le GeForce sono uguali? Risposta breve: sì. Risposta più elaborata: in teoria sì, essendo tutte (proprio tutte, di qualsiasi marca siano) prodotte da Asus, ma in pratica differiscono per alcuni particolari, come il prezzo e il software a corredo.

Praticamente, la scelta fra l'una e l'altra dovrebbe basarsi solo su questi elementi, considerato che nel caso delle 8800 non esiste, ancora per lo meno, una selezione di chip più o meno overcloccabili. NVIDIA stessa, a lungo, non ha permesso ad alcuno dei suoi partner di realizzare schede particolari, portate fuori specifiche e garantite dal produttore stesso. Solamente XFX, secondo le voci che circolano, è pronta a lanciare sul mercato delle 8800 spinte oltre i limiti imposti da NVIDIA, tra l'altro con un overclock ben poco ardito, che può portare solo a una manciata di frame in più. La proposta di PNY è quindi identica a tutte quelle già viste fino a ora, con la differenza che nella scatola, oltre alla scheda, troverete ben poco: un CD con i driver, un adattatore per l'alimentazione, uno per il cavo Component e due convertitori DVI/VGA. Sebbene sembri deludente, c'è da dire che il prezzo risulta un po' più aggressivo della media, e che con 500 euro circa potrete portarvi a casa un "mostriciattolo" che, mediamente, è più costoso. Un particolare non da sottovalutare, visto che con il denaro risparmiato si acquista un gioco. Detto ciò, non possiamo che confermare le ottime qualità della 8800 GTS, che nella classifica delle schede video più veloci risulta seconda solo alla sorella maggiore, la GTX. Le differenze fra le due esistono eccome, ma, ora come ora, anche la "piccina" se la cava benissimo con qualsiasi gioco.

La confezione contiene poco più che l'indispensabile. Il prezzo rimane leggermente sotto la media, ma è possibile trovare anche offerte migliori, come quella di Asus.

8

ASUS EN8800 GTS

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.com
- Prezzo: € 475

Caratteristiche Tecniche

Frequenza Clock: 500 MHz
Frequenza RAM: 1,6 GHz
RAM: 640 MB
Bus: 320 bit
Stream processor: 96
Rops: 20

IL colosso taiwanese Asus non si lascia sfuggire il lancio di qualche nuova tecnologia. Anzi, nel caso delle GeForce 8800, è stata proprio questa azienda a realizzare il design di riferimento della scheda, quello che praticamente tutti i produttori hanno seguito alla lettera.

Non ci si aspetta da questo modello una prestazione differente dalle altre 8800 GTS provate, come del resto dimostrano i benchmark pubblicati nella pagina delle Analisi delle Prestazioni. Di contro, ci si attende un corredo software degno dell'azienda, che ha sempre abituato bene i propri clienti per quanto concerne la dotazione di VGA e motherboard. Tutto sommato, non ci si può lamentare, anche se sono finiti i tempi in cui Asus inseriva nella confezione tonnellate di software, webcam e programmi di videosorveglianza.

Ad accompagnare la EN8800 ci pensa la serie standard di cavi e adattatori (Component compreso) e dei CD, contenenti i driver, i giochi *Ghost Recon Advanced Warfigther* e *GTI Racing* e il benchmark 3D Mark 2006 (in versione completa, non demo). Escludendo *Advanced Warfigther*, insomma, non c'è nulla per cui impazzire, ma considerato il prezzo molto contenuto (in relazione alla concorrenza, non in assoluto), lo si può considerare come un piacevole regalo del produttore.

Asus, per un volta, ha posizionato il prezzo di questo modello a livelli molto competitivi. Lo stesso non si può dire per la Asus EN8800 GTX, la versione più potente, che risulta ben più cara della media, pur offrendo la medesima dotazione software della GTS. Misteri dei fantasiosi reparti marketing. In ogni caso, stavolta ci guadagnano gli utenti.

Non è migliore delle altre 8800 GTS, ma l'interessante corredo software e il prezzo più aggressivo rendono la EN8800 GTS un'ottima scelta, la migliore che abbiamo visto finora.

9

Tech News

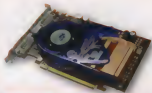
Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

AMD ALLA RISCOSSA

La casa produttrice degli Athlon ha rivelato le caratteristiche della architettura Star, che troverà posto nei processori Agena, Kuma e Rana, i quad core e i dual core destinati a battagliare con i Core 2 di Intel nella seconda metà del 2007. I futuri X2, X4 e FX sfrutteranno la terza versione del bus HyperTransport (elevando la banda passante da 2 GB/s a 5,2 GB/s), 4 unità parallele dedicate ai calcoli in virgola mobile (in grado di eseguire 2 istruzioni SSE con precisione a 128 bit a ogni ciclo di clock) e un algoritmo di predizione delle istruzioni fuori ordine più efficiente di quello attuale. AMD sta spingendo il JEDEC (l'ente deputato a definire gli standard dei moduli RAM) a ratificare le caratteristiche dei moduli DDR2-1066, in modo da abbinarli al Quad Core Agena. La risposta dell'azienda texana alle istruzioni SSE4, che Intel inserirà nelle sue CPU a 45 nm, prenderà forma nelle SSE4A, un set di 64 nuovi comandi dedicati espressamente alle applicazioni multimediali.

UNO SHUTTLE ATTRAENTE

L'XPC 1337 SDXI passerà alla storia per essere il primo PC barebone prodotto in una "edizione limitata", caratterizzata da un design esterno affidato a Smooth Creations, un'azienda specializzata nella decorazione di auto sportive. Il fiammeggiante case di ogni XPC 1337 è il prodotto di 8 ore di verniciatura a mano, e ben simboleggia le caratteristiche dell'hardware interno, basato su un processore Core 2 QX6700 abbinato a 2 GB di DDR2 Crucial Ballistix e a due Radeon X1950 Pro configurati in modalità Crossfire. A completare un prodotto in grado di competere con i PC tower più potenti, è un hard disk Raptor da 10.000 RPM e 150 GB. Per evitare di infiammarsi realmente, il più potente degli XPC

SAPPHIRE RADEON X1650 XT

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphire.com
Prezzo: € 99

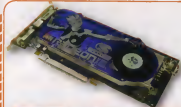
Caratteristiche Tecniche
Frequenza Clock: 594 MHz
Frequenza RAM: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
Bus: 256 bit (Ringbus)
Pixel Pipeline: 24
Vertex Pipeline: 8

LO scorso mese, abbiamo testato uno dei modelli più economici di Radeon, la scheda X1650 PRO, mentre in questa sede ci occuperemo di una VGA leggermente più costosa, ma anche nettamente più adatta all'esecuzione dei giochi attuali: la Radeon X1650 XT.

Osservando le specifiche si nota che le frequenze di lavoro dei chip PRO e XT sono praticamente identiche, con 20 MHz in più per il core (ora a 594 MHz) e 50 MHz di incremento per la RAM (1,4 GHz), mentre la maggior parte delle differenze vanno ricercate nella sezione shader. Le unità dedicate al pixel shading diventano ben 24, mentre otto sono quelle dedicate ai calcoli sui vertici. Un raddoppio, praticamente (il modello Pro ha 12 unità per i pixel shader e 5 vertex shader). E raddoppiano anche i ROPS e le TMU, che da quattro passano a otto. L'architettura finale offre quasi la stessa banda passante della X1650 PRO, ma nel calcolo dei pixel e nella gestione delle texture la XT è nettamente migliore, tanto che i motori grafici basati sull'uso intensivo di shader, come il Source, verranno eseguiti in maniera più fluida. In ogni caso, non avrete problemi a godervi la maggior parte dei titoli sino alla risoluzione di 1280x1024, spesso tenendo la qualità dell'immagine vicina al massimo. Se sarete fortunati, inoltre, potrete spremere qualcosa in più tramite overclock, ma difficilmente si riusciranno a "tirare" a dovere core e memoria: il nostro modello è salito di circa 50 MHz. Per quanto riguarda la dotazione, spicca il gioco *Il Codice Da Vinci*: è un nome di richiamo per il pubblico, ma oggettivamente ben poco riuscito.

GIOCHI COMPUTER

Una scheda 3D particolarmente economica, ma nettamente migliore della X1650 Pro, pur costando una manciata di euro più. Il gioco incluso non è eccellente, ma a caval donato non si guarda in bocca.

SAPPHIRE X1950 PRO

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphire.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Frequenza Clock: 580 MHz
Frequenza RAM: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
Bus: 256 bit (Ringbus)
Pixel Pipeline: 36
Vertex Pipeline: 12

AMD non ha ancora tirato fuori dal cilindro l'atteso R600, il chip DirectX 10 che andrà a equipaggiare le nuove Radeon. Come prevedibile, quindi, insiste sui modelli già esistenti.

Per questo motivo, ne propone delle versioni leggermente aggiornate, che differiscono per memoria e velocità di clock, o, più semplicemente, ribassa i prezzi. L'offerta di chip grafici prodotti dalla ex-ATI è effettivamente notevole, soprattutto nella fascia media del mercato, che vede numerosi tipi di Radeon nella fascia compresa fra i 200 e i 300 euro. Una cifra abbastanza elevata da promettere prestazioni notevoli con tutti i giochi, senza avere la pretesa di portarsi a casa il massimo.

Fra questi modelli, la scheda più interessante rimane, a nostro avviso, la X1950 Pro. Con circa 200 euro si viene in possesso di una delle migliori GPU DirectX 9, velocissima anche ad alte risoluzioni, e bloccata principalmente dai "soli" 256 MB di RAM. Ciò significa che salire sopra i 1600x1200 è problematico, e che l'attivazione dell'AntiAliasing in titoli particolarmente esosi equivale a perdere parecchia fluidità. In parole povere, ci si priva solamente delle chicche da puristi, mentre "l'anima" grafica dei giochi rimane identica a quella ottenibile con le GPU top di gamma.

Se non potete permettervi di investire una cifra nettamente superiore in una GeForce 8800 GTS o GTX (più veloci e già compatibili con DirectX 10), la X1950 Pro è la scelta più indicata. Il modello di Sapphire include il gioco *Il Codice Da Vinci*. Avremmo preferito un titolo diverso, o magari un sistema di raffreddamento più efficiente o silenzioso, ma non si può avere tutto dalla vita.

GIOCHI COMPUTER

La X1950 Pro è, probabilmente, la VGA con il miglior rapporto qualità/prezzo: acquistandola farete sorridere il portafogli e non rinuncerete a giocare con un elevato dettaglio grafico.

8

utilizza un sistema di raffreddamento a liquido Coolit MTEC, dedicato alle due GPU. Un mouse Razer Copperhead e una tastiera Saitek Eclipse richiamanti i colori del case sono forniti a corredo, e contribuiscono a elevare il prezzo di questo piccolo concentrato di tecnologia, la cui configurazione più potente è venduta negli USA al prezzo di ben 3.449 dollari (circa 2650 euro). Nei modelli destinati al mercato europeo sarà possibile sostituire la configurazione CrossFire con una singola GeForce 8800 GTX.

DIRECTX 9 SILENZIOSE

Sparkle ha presentato la sua scheda video, basata sul chip Geforce 7600 GT e munita di dissipatore completamente passivo. La 7600 GT Cool-Pipe monta, infatti, un grosso radiatore attraversato da pompe di calore in rame per raffreddare il calore prodotto dalla GPU a 560 MHz e dai 256 MB di GDDR3 a 1400 MHz. L'assoluta silenziosità e il supporto alla tecnologia Purevideo, per l'accelerazione dei filmati MPEG e AVI, rendono la scheda particolarmente adatta agli Home Theater PC da salotto, ma la Sparkle, come tutte le 7600 GT, riesce a eseguire degnamente i motori degli ultimi giochi, soprattutto se si ha l'accortezza di non ingolfare il suo bus da 128 bit attivando il filtro AntiAliasing.

CUFFIE VERSATILI

Le SE2300 sono la risposta di Creative a chi chiedeva cuffie wireless dal design leggero e poco ingombrante. Sviluppate intorno a una forma "clip-on", che permette di posizionare gli auricolari senza far uso di bande di sostegno, le SE2300 sono alimentate da una batteria al litio con un'autonomia di 8 ore e ricevono il segnale audio da una piccola unità Bluetooth separata, collegabile al PC e a qualsiasi lettore MP3. Il ruolo da protagonista nel panorama degli auricolari spetta, però, alle H2O, le prime cuffie completamente impermeabili all'acqua e utilizzabili durante l'attività in piscina. La ditta, che le vende a 30 euro, produce anche delle custodie in grado di salvaguardare il funzionamento di tutti i tipi di iPod in immersione.

LOGITECH CHILLSTREAM

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 29

Caratteristiche Tecniche

Caratteristiche tecniche
Croce direzionale: Sì
Assi: 4
Pulsanti: 10
Force Feedback: No

SINO a non troppo tempo fa, la maggior parte dei joypad per PC riprendevano, più o meno da vicino, la forma del controller PlayStation, spesso addirittura imitando anche le tipiche icone identificative dei tasti.

Il successo di Xbox 360 e la compatibilità del controller per la console anche su computer, recentemente, hanno segnato una netta inversione di tendenza. Ora, le nuove periferiche di controllo sembrano tutte ispirate al modello che equipaggia il prodotto di Microsoft, tanto da riprenderne anche aspetti peculiari, come il logo praticamente identico. Chi ama i joypad dal design originale non ne sarà estasiato, ma le persone più pratiche converranno sul fatto che non manchino aspetti positivi in questa corsa al clone, soprattutto considerando che, effettivamente, il controller Xbox 360 è comodo da impugnare, anche per lunghe sessioni, e che i tasti dorsali analogici sono eccellenti nei giochi di guida.

Il Chillstream di Logitech, purtroppo, è solo superficialmente simile al rivale: non appena preso in mano, ci si rende conto che la sensazione tattile è diversa, ma soprattutto che non è così comodo da impugnare. Non solo è leggermente più piccolo della controparte per Xbox 360, ma anche la forma non sembra disegnata magistralmente, tanto che, dopo lunghe sessioni di gioco, si avvertirà una certa stanchezza. Fortunatamente, è piuttosto preciso, sia usando i due stick analogici, sia per quanto riguarda la croce digitale, fondamentale in titoli come *Pro Evolution Soccer 6*. Risultano agevoli anche azioni che richiedono notevole precisione e coordinazione, come le complesse combo dei picchiaduro bidimensionali, merito dei tasti comodi da raggiungere e sensibili al punto giusto. Una nota dolente va riservata ai due pulsanti a spalla superiori, non certo agevoli da raggiungere, al contrario dei grilletti, facilmente utilizzabili e adeguatamente reattivi.

> "Dopo lunghe sessioni di gioco, si avvertirà una certa stanchezza"

Una caratteristica non certo inedita, ma interessante, è la ventolina incorporata, che emette un leggero flusso d'aria dalle fessure attorno all'impugnatura. È anche possibile variarne l'intensità o spegnerla del tutto, tramite un interruttore. Tale funzione, sebbene a nostro avviso non indispensabile, può risultare comoda.

Se non fosse per la forma, il voto del Chillstream sarebbe superiore, ma purtroppo abbiamo fatto fatica ad abituarci alla presa, e non ci siamo mai trovati nella situazione ideale di sentire il pad quasi "scomparire" dalle mani, come fosse un tutt'uno con il giocatore. Forse, chi ha le mani piccole potrebbe apprezzarlo maggiormente. GIOCHI COMPUTER

■ Le piccole fessure servono per far passare l'aria. Anche se sembra strano, funzionano davvero, e le ventole non emettono vibrazioni indesiderate.

Un pad preciso e affidabile, ma le dimensioni sono talmente contenute da renderlo scomodo per la maggior parte dei giocatori. Se avete le mani piccole, potete dargli una chance, ma provatelo prima di acquistarlo.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UN NUOVO ETHERNET

Il gruppo Ethernet Alliance, composto dai più importanti produttori di apparecchiature per la creazione di reti, è riuscito a far approvare dall'istituto IEEE un nuovo standard di trasmissione dati capace di raggiungere i 100 Gigabit al secondo. L'elevatissima velocità di trasferimento non verrà raggiunta utilizzando cablaggi e componenti di nuova concezione, ma coordinando tra loro più connessioni da 10 Gigabit. Tale tecnologia, pur non essendo destinata alla reti Ethernet casalinghe, offrirà comunque vantaggi agli utenti finali, che potranno godere di streaming video HD in tempo reale e server per MMORPG popolati da un numero di giocatori irraggiungibile con le tecnologie precedenti. La diffusione dello standard 100G avrà luogo, secondo le previsioni dei produttori, durante i primi mesi del 2008.

CALORE UTILE

L'americana Eneco ha annunciato un circuito integrato in grado di trasformare il calore in corrente elettrica o, in alternativa, di raggiungere una temperatura di -200 gradi se direttamente alimentato da corrente continua (in modo simile a quanto fanno le celle di Peltier). Il funzionamento del circuito si basa sulle emissioni termioniche, delle onde vibranti che superano le forze elettromagnetiche che tengono legati gli elettroni al nucleo degli atomi. Sul piano pratico, il Power chip di Eneco riesce a trasformare dal 20 al 30% del calore assorbito in elettricità riutilizzabile. Apple e Dell stanno già sperimentando la nuova tecnologia, nel tentativo di prolungare la batteria dei laptop o per raffreddare la CPU utilizzando parte del calore prodotto dalla GPU.

STILE CLASSICO

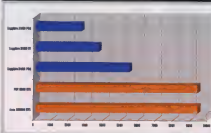
Il set di speaker stereo SP-HF 1250X di Genius abbina, a una struttura in legno, due coni da 5,25 pollici dedicati alle frequenze medie e basse, e due tweeter pensati per riprodurre i toni più acuti. Il legno utilizzato è di tipo Medium Density Fibreboard, composto cioè da fibre incollate tra loro ad alta pressione

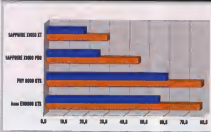
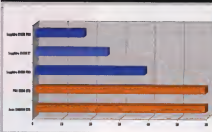
Analisi delle prestazioni

LE schede testate questo mese rappresentano le tre fasce di mercato cui fanno riferimento i giocatori. Escludendo i prodotti sotto i 100 euro, non adatti per far girare i videogiochi, abbiamo una scheda alla portata di tutti (la X1650 Pro), una di fascia media (la X1950 Pro) e due di fascia molto alta (le due 8800), sebbene non rappresentino il top in assoluto.

È interessante notare che, pur con nette differenze in termini numerici, anche le VGA meno potenti riescono a gestire i motori che abbiamo preso come esempio con un frame rate medio accettabile. I numeri sembrano molto bassi, ma per uniformare i benchmark, li abbiamo eseguiti tutti (escludendo 3D Mark) a 1600x1200, con filtri attivati e dettaglio al massimo. A 1280x1024, senza Aliasing, anche la piccola 1650 XT non mostra incertezze, mentre la X1950 consente di spingersi oltre, a 1600x1200. È comunque consigliabile non spingere troppo questa GPU: per le risoluzioni più elevate ci sono le GeForce 8800. È interessante notare anche lo scarto in termini di prestazioni della 1650 XT con il modello Pro, testato sullo scorso numero di GMC: pur se le frequenze sono molto simili, la XT è sopra di un discreto margine grazie alla sezione degli shader decisamente più "pompata".

Abbiamo deciso, inoltre, di modificare i benchmark utilizzati, sostituendo *Doom 3* con *Prey*: sono accomunati dal medesimo motore grafico, ma il secondo sfrutta maggiormente la sezione degli shader, e ciò lo rende più adatto a valutare una moderna GPU. Di *Prey* abbiamo scelto di pubblicare due tipi di risultati: uno standard, e uno ottenuto attivando il parametro "Graphic Boost" del programma che usiamo per il test. Tale opzione consente una qualità grafica ancora più elevata, utilizzando texture non compresse, ma rallenta sensibilmente l'esecuzione del motore, soprattutto su schede con meno di 512 MB di RAM installata. Non a caso, fra le GPU testate questo mese, solo la 8800 con i suoi 640 MB di RAM è stata in grado di gestirlo adeguatamente, pur con un netto calo delle prestazioni.

3D MARK 2006

FAR CRY

PREY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Qued Core di Intel, funzionante a 2,66 GHz. La scheda madre era un modello di riferimento fattoci arrivare direttamente da Intel, ed era basata sul suo chipset. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200.

e, quindi, privo di discontinuità nei punti di giuntura. Una potenza di 40 Watt, dei controlli frontali dedicati ad alti e bassi, unitamente a un'uscita per cuffie e a un ingresso secondario utile per collegare i lettori MP3 completano un prodotto che offre un'ottima qualità sonora e ben si abbina alle scrivanie dal design più classico.

AVIVO PER ZUNE

Il nuovo Microsoft Zune, il lettore di MP3 che Microsoft vuole contrapporre allo strapotere dell'iPod di Apple, ha tra i suoi maggiori punti di forza la capacità di memorizzare e riprodurre molti filmati in formato widescreen. A rinforzare tale qualità è una rinnovata versione dell'Avivo Video converter (il programma di codifica video di ATI che si appoggia alla velocità di calcolo delle GPU X1000), completa di un profilo pensato appositamente per il riproduttore di Microsoft. Il convertitore comprime i video utilizzando l'algoritmo H.264 e sincronizza automaticamente i contenuti della periferica con quelli dell'hard disk, senza richiedere ulteriori interventi da parte dell'utente. AMD ha preparato anche una piccola guida alla conversione dei filmati, consultabile all'indirizzo **http://support.ati.com**.

IL TELEFONO LASER

L'Internet Phone di Targus è un mouse laser che, con la pressione di un singolo pulsante, si trasforma in un telefono utilizzabile con tutti i più noti programmi di Voice over IP. Compatibile con Skype, Live e Yahoo Messenger, la periferica di Targus può essere utilizzata anche in modalità viva voce premendo la rotella del mouse durante le telefonate, include un'uscita per auricolari e ha una risoluzione di 800 dpi. Contrariamente a un mouse Sony dalle stesse caratteristiche, presentato in precedenza a un prezzo decisamente elevato, l'Internet Phone sarà acquistabile pagando 49 euro.

TREO 750v

- Produttore: Palm
- Internet: http://euro.palm.com/it
- Prezzo: € 599

SU GMC non ci siamo finora occupati di palmari. De un po' di tempo a queste parte, però, il "mondo" dei telefonini e quello dei palmari hanno cominciato ed avvicinarsi e i nuovi telefoni di fascia medio-alta sono, ormai, dei PDA e tutti gli effetti.

Per tale ragione, su questo numero abbiamo deciso di parlare per la prima volta di un palmare che, però, è anche un telefonino triband UMTS e Quad band GSM. Si tratta del Palm (marca che, per anni, è stata sinonimo di "palmare") Treo 750v, distribuito in esclusiva per i primi tre mesi da Vodafone Italia.

Il prezzo, come al solito, è decisamente al di fuori delle tasche di molti, ma bisogna riconoscere ai produttori la volontà di far scendere i costi, oggi sensibilmente più abbordabili rispetto a qualche anno fa. Il Treo 750v, in realtà, non è il primo ibrido palmare-cellulare di Palm (il primo è stato il Palm 600), ma è il primo a utilizzare, come sistema operativo, Windows Mobile 5. E qui sta, forse, la magagna più evidente: il sistema operativo di Microsoft, pur essendo abbastanza efficiente per un uso "professionale" del dispositivo, limita fortemente l'installazione di giochi in formato java. Oltre a ciò, le sue enormi barre di scorrimento laterali riducono la dimensione dello schermo già piuttosto minuta, tanto che sul Treo 750 è impossibile guardare un sito Internet in maniera decente.

Al di là della solita "suite" di giochi Microsoft (*Solitario*, *Prato Fiorito*, eccetera), c'è ben poco in giro da scaricare e tutti i titoli principali sono preclusi ai possessori del Treo 750v.

L'ergonomia è buona e il display è ottimo. Peccato che non ci siano giochi. Spendere 600 euro per divertirsi con il solitario è troppo... 5½

- ottimo display
- ottima ergonomia

- troppo costoso
- incompatibile con i giochi java

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Ve l'avevamo anticipato sul numero scorso: il gioco dell'anno 2006 premiato della giuria dei MOGAwards (una specie di Oscar per i titoli java per cellulare) è stato l'ultimo episodio per cellulare della saga di Sam Fisher, giunta ormai al suo quinto capitolo (dopo *Splinter Cell, Extended Ops, Pandora Tomorrow* e *Chaos Teory*). 8 missioni, di difficoltà crescente, raccontano una trama genuinamente noir, fatta di doppi giochi e colpi di scena. Questa volta, Fisher agirà per la maggior parte del tempo dalla parte dei cattivi, collaborando con terroristi della peggior specie e, solo negli ultimi tre livelli, potrà togliersi la maschera e rivestire i panni, più consueti, di paladino della giustizia. Frutto di un perfezionamento iniziato qualche anno fa con il primo *Splinter Cell, Double Agent* rappresenta la vetta massima delle serie, raggiungendo lo standard dei migliori giochi d'azione visti sulle vecchie macchine e 16 bit.
Ma Gameloft è abituata a stupirci.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Rappresenta la nuova generazione di giochi per telefonino: tecnicamente evoluto, graficamente impressionante e... divertente. 8½

Provato: MEDAL OF HONOR

La saga di *Medal of Honor* arriva in versione "mobile", esordendo sui principali telefonini.
Pur rappresentando un debutto, *Medal of Honor* non è il primo gioco di combattimento di EA Mobile: il divertente *SOCOM* è certamente un titolo preferibile per chi desidera accostarsi al mondo degli sparatutto con elementi stealth e d'azione.
Il gioco, in effetti, ricalca un po' lo stile delle serie firmate *Tom Clancy* di Gameloft, pur ambientando le vicende nelle inedite locazioni storiche dell'ultimo conflitto mondiale.
Dotato di un ottimo motore grafico, *Medal of Honor* risulta un po' penalizzato da un sistema di controllo non troppo brillante, che, per esempio, obbliga il giocatore a fermarsi per sparare un colpo.
Sei missioni, poi, si finiscono in fretta...

- Produttore: EA Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.eamobile.com

Grafica efficace, ma il sistema di gioco presenta delle aree di miglioramento e non regge il confronto con altri sparatutto/azione. 7

Arsenico, cellulari e vecchi merletti

Special Crime Unit – Assassinio al Campus è prodotto da Gameloft e realizzato in collaborazione con la nostra Polizia di Stato. Il gioco, presentato alla stampa nella sede centrale della Polizia Scientifica, presso la Questura di Milano, si propone come una classica avventura punta e clicca di ambientazione poliziesca, con una trama da thriller giallo di vecchia scuola: Shirley Mine, una bella studentessa, viene trovata morta e parzialmente svestita nella stanza di un motel sulla spiaggia, nei pressi dell'università. Spetta al giocatore, vestiti i panni del detective di turno, analizzare gli indizi, usare un'ampia varietà di strumenti per trovare ogni possibile traccia dell'assassino e identificare i sospettati, interrogandoli alla stazione di polizia, facendo luce sulle loro contraddizioni e inchiodando il colpevole. Gli sviluppatori del gioco si sono avvalsi della consulenza degli agenti di polizia scientifica della questura di Milano per ricreare le tecniche d'indagine attualmente utilizzate nel corso delle investigazioni e per simulare l'uso dei dispositivi tecnologici impiegati dagli investigatori, quali lampade all'ultravioletto, analizzatori chimici molecolari del DNA, rilevatori a confronto automatico delle impronte digitali e altre "diavolerie" del genere. La collaborazione tra gli agenti di polizia e gli sviluppatori ha dato i suoi frutti e il gioco è intrigante (i testi, a dispetto di quanto si vede nelle immagini, sono completamente in italiano) a eccezione di un piccolo dettaglio: c'è un solo caso e, una volta scoperto il colpevole (ci vorranno circa un paio d'ore), non ha più senso giocarci.

Il Sistema GIUSTO

Per la prima volta, un componente che trovava posto nel Sistema base riesce a conquistare spazio nella configurazione media, che gode anche del leggero abbassamento di prezzo dei processori Core 2 Duo. Il PC ideale inaugura l'era dei masterizzatori SATA, destinati a diffondersi nei prossimi mesi.

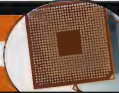
SORPASSI IN CORSA

Osservando le configurazioni di questo mese, i lettori più attenti si accorgeranno di una curiosa promozione del monitor Dell E207WFP, passato dalle linee del Sistema base a quelle del Sistema medio. Le caratteristiche del monitor in questione non sono migliorate magicamente da un mese all'altro: il suo cambio di posizione è legato al debutto di un Samsung da 19 pollici munito di HDCP, cristalli a bassa latenza e un rapporto prezzo/prestazioni che, solo qualche tempo fa, sarebbe stato impensabile nel mercato degli LCD. Il suo inserimento nel Sistema base ci consente di suggerire solo schermi in grado di riprodurre le immagini in alta definizione dei dischi HD-DVD e Blu-ray (che hanno iniziato a trovare posto sugli scaffali dei negozi durante l'ultimo Natale), sacrificando il NEC 20WGX2, ancora legato alla riproduzione dei soli DVD.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.100**
Socket 775 – 2,66 GHz – Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

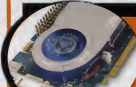
■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E6600 Duo € 300**
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit

■ **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 4200+ € 165**
Socket AM2 – 2,2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon X1950 Pro € 210**
575 MHz core – 256 MB GDDR3 1,38 GHz – bus 256 bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180**
560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Il Sistema ideale entra di prepotenza nel reame delle DX10 grazie alla GPU G80 nella sua forma più veloce. Mentre i Geometry Shader e il bus da 384 bit spingono le GeForce 8800 a risoluzioni estreme, i giocatori che intendono godere appieno di *Call of Juarez* sugli LCD da 20 pollici vedranno soddisfatte le proprie esigenze dagli shader 3.0 delle GPU DX9.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330**
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 160**
Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 2 PCI 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

■ **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le nuove Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano delle più comuni DDR2 800 MHz, perfette per le CPU dual core di ultima generazione, ma il Sistema medio si distingue comunque grazie a delle latenze ridotte.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Dell E207WFP € 407**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 240**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD muniti di HDCP e cristalli a bassa latenza assecondare le esigenze degli artisti del frag e quelle di chi utilizza il PC per riprodurre i contenuti video HD. I modelli adottati dalle due configurazioni più economiche offrono una diagonale e una qualità cromatica inferiori rispetto allo schermo ideale, ma esaltano comunque l'aspetto degli ultimi giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 140**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips DVDR1668K € 56**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se l'unità scelta per il Sistema ideale si distingue per essere l'unica in grado di raggiungere la velocità di scrittura 18x, i modelli NEC e Philips adottati dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare delle etichette laser.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 100**
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.540 (limite 5.600)	€ 1.671 (limite 2.200)	€ 1.010 (limite 1.200)

VELOCITÀ FLASH

Nate per permettere il facile trasporto di grandi quantità di dati, le Pen Drive sono diventate sempre più capienti e veloci. Oggi, grazie alla tecnica ReadyBoost di Windows Vista possono essere sfruttate come veloci memorie cache intermedie tra la RAM e l'hard disk. Ecco tre modelli adatti allo scopo:

OCZ Rally2 4 GB
€ 109

Modalità di connessione dual channel e corpo completamente in alluminio per la più veloce memoria flash in commercio. In fase di lettura, raggiunge i 26 MB/S, superando di circa il 20% il più rapido concorrente.

Corsair Flash Voyager 2 GB
€ 50

Un guscio protettivo in gomma, per preservare i dati dalle cadute accidentali e dalle prove di resistenza più spinte (quali l'immersione nell'acqua bollente), abbinato a un'ottima velocità di lettura pari a 22 MB al secondo.

Trascend JetFlash 1 GB
€ 25

Solo 6 cm di lunghezza per una Pen Drive che offre ottime performance in fase di scrittura, raggiungendo gli 8 MB al secondo. Perfetta per i sistemi muniti di soli 512 MB di RAM stretti alle corde dalle richieste di Windows Vista.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

FASI DI TRANSIZIONE

Processori messi alle corde dai filmati in alta definizione e giochi francesi eseguiti a velocità siderali riempiono le pagine mensili della posta tecnica, inondata da richieste di aiuto riguardanti l'hardware acquistato durante le festività natalizie o appositamente scelto pensando a Vista. Probabilmente, questo sarà l'ultimo numero in cui troveranno posto quesiti dedicati al solo XP. Nei prossimi mesi, le luci della ribalta verranno monopolizzate da chi vuole eseguire un vecchio gioco DOS in una finestra dell'interfaccia Aero di Vista, a riprova che l'arrivo di un nuovo sistema operativo è un insieme di gioie e dolori.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

VELOCITÀ FRANCESE

Tra i titoli che il mio vecchio PC con GeForce4 MX non riusciva a far girare adeguatamente, c'era anche il sottovalutato *Beyond Good & Evil*, che ho provveduto subito a reinstallare sul nuovo sistema con Radeon X1950 Pro. La maledizione che mi impedisce di giocare con la bella Jade, però, continua a tormentarmi: ora, il motore di *Beyond Good & Evil* gira troppo velocemente! Il parlato è così lento rispetto alle immagini, da far sì che interi spezzoni animati vengano saltati. Nei momenti di gioco veri e propri, poi, i movimenti della mia eroina sono talmente rapidi, da risultare spezzettati? Ho installato la patch 1.01 e attivato il V-Sync senza risultati. Devo arrendermi?

Darolh

Il motore di *Beyond Good & Evil* non ama il risparmio energetico e i processori multi core.

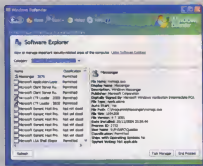
La creazione di Michel Ancel non ha riscosso, ai tempi del suo debutto, il successo che meritava. A tre anni di distanza, molti giocatori incuriositi dall'originale trama del gioco francese si scontrano con la pessima decisione del motore di non affidarsi alle API di Windows per sincronizzare le funzioni 3D con le capacità di calcolo della CPU, bensì di interrogare il vecchio contatore RDTSC, che con l'arrivo dei processori multi core e dei sistemi di risparmio energetico produce risultati inaffidabili. La mancata sincronizzazione tra audio e video può essere risolta in più modi: se nel tuo sistema è installato un processore Athlon X2, non devi far altro che raggiungere la sezione download del sito **www.amd.com** e scaricare l'applicazione AMD Dual core Optimizer. Se, invece, utilizzi un processore Pentium D o Core 2, dovrai installare la hot fix di Windows XP disponibile all'indirizzo **www.amdzone.com/files/WinXPdualcorehotfix.exe**. Nel caso tu stia impiegando la funzionalità Cool'n'Quiet di AMD o la Speedstep di Intel, dovrai anche raggiungere la sezione **Opzioni risparmio energia** del Pannello di controllo e scegliere, nella finestra **Combinazioni**, la voce **Sempre Attivo**. La bella fotografa Jade si muoverà finalmente in modo fluido.

Inserendo manualmente delle cartelle nella directory di installazione di *Gothic 3* è possibile migliorare le prestazioni del motore di Piranha Bytes.

SILENZI IMPROVVISI

Ho un PC munito di GeForce 7950GTX2 e Athlon FX-60 che, incredibilmente, non riesce a eseguire *Gothic 3* senza incappare in qualche rallentamento. Ho modificato il file .ini per guadagnare qualche fotogramma, ma non sono riuscito a risolvere alcuni problemi audio, quali l'improvviso mutismo che colpisce, a volte, il mio personaggio e

Defender, il regalo di Vista

L'arrivo di Windows Vista ha portato degli indiretti vantaggi anche agli utilizzatori del vecchio e consolidato Windows XP. Il più importante consiste nell'arrivo della settima versione di Internet Explorer, che ha colmato buona parte dei difetti dell'ormai datato IE 6. Il secondo prende forma in Windows Defender, un programma antispyware originariamente sviluppato avendo Vista come unico obiettivo e oggi gratuitamente disponibile anche in versione XP. Defender, così come AD-Aware e Spybot Search & Destroy, elimina i plug-in più pericolosi effettuando una scansione delle pagine Internet, blocca i programmi intenti a fornire a terzi i nostri dati personali e vanifica l'azione dei dialer che spingono i modem analogici verso costosi numeri a pagamento. La sezione Software Explorer del programma offre una completa panoramica dei processi attivi e del software installato nel menu Start, scrutando nelle caratteristiche degli eseguibili e verificandone la sicurezza. Windows Defender, si integra alla perfezione con Internet Explorer 7, impegna relativamente poco la CPU ed è scaricabile dal sito www.microsoft.it.

l'assenza di alcuni suoni ambientali. Ho già aggiornato i driver del mio Realtek 881. Devo per forza spendere un centinaio di euro in una nuova scheda audio?

Nucles

Molti utenti che hanno installato il gioco nel percorso predefinito dai programmatori di Piranha Bytes sono incappati in un bug del programma di setup, che non genera alcune cartelle essenziali al buon funzionamento del motore di gioco. Per risolvere il problema dell'audio singhiozzante, nonché per ridurre il crollo del framerate in cui si incappa ogni volta che compare un nuovo elemento nell'interfaccia utente, crea nella cartella **GothicIII\Data** delle sottocartelle chiamate: **_compiledAnimation**, **_compiledImage**, **_compiledMaterial**, **_compiledMesh** e **_compiledPhysic** dopodiché, inserisci in ognuna di esse una sottocartella chiamata **_intern**. Se, dopo tale operazione, l'audio continuasse a non essere riprodotto in tutta la sua interezza, passa alla riproduzione stereo. Prima di fare qualsiasi modifica, comunque, ricorda di installare la patch 1.09 e di verificare frequentemente la presenza di aggiornamenti nel sito **www.gothic3.com**. I programmatori della software house tedesca sono impegnatissimi a pubblicare patch capaci di risolvere i problemi che affliggevano la versione originale del gioco.

La comparsa di un dissipatore sulle ultime X-Fi non è legata a un aumento di velocità del DSP, ma a una scelta tecnica di Creative per ridurre il costo complessivo della scheda.

CONFLITTI INATTESI

Ho comprato la nuova X-Fi Xtreme Gamer, ma non posso completare l'installazione dei pannelli di controllo perché incappo in una finestra di errore relativa all'utility DemoShield. Per ora, sto facendo funzionare la scheda utilizzando solo i driver disponibili online, ma non sono sicuro di sfruttare appieno il DSP. Visto che siamo in argomento, puoi indicarmi un paio di titoli compatibili con le X-RAM e spiegarmi perché il mio esemplare è munito di dissipatore, mentre in tutte le foto online il processore della scheda è bene in vista?

Kintaro

L'errore in cui incappi è provocato dalla presenza, nel tuo sistema, di una versione di QuickTime compresa tra la 7.0 e la 7.0.2. La più recente, 7.0.3, non è afflitta dal problema, per cui la soluzione più semplice consiste nell'aggiornare il noto riproduttore video di Apple utilizzando l'apposita utility della casa di Cupertino. In alternativa, puoi raggiungere la cartella System32 (posizionata nell'installazione principale di Windows) e rinominare in **quicktime.old** il file **quicktime.qts** per il tempo necessario a installare i pannelli di controllo di Creative. Ti ricordo, comunque, che il completo controllo della X-Fi è ottenibile installando anche i soli driver e la Creative Audio Console, che racchiude in pochi segni di spunta la possibilità di attivare Crystalizer e CMSS 3D. La presenza del dissipatore su alcuni esemplari è legato all'utilizzo di un sistema di produzione lievemente modificato rispetto ai modelli originari. Per quanto riguarda l'utilizzo della X-RAM, attualmente solo gli sparatutto online *Battlefield 2* e *2142* sembrano farne un uso effettivo. I titoli che supportano più genericamente le EAX 5 sono invece molti, tra cui *Medieval II: Total War*, *Hitman: Blood Money* e *Warhammer: Mark of Chaos*.

Warhammer: Mark of Chaos fa parte dei titoli compatibili con le EAX 5, sebbene non faccia uso delle X-RAM.

REGISTRO TRADITORE

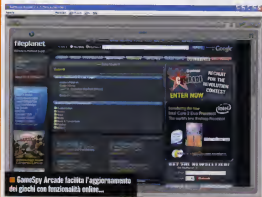
Il mio PC non accetta alcuna installazione fatta con il Windows Installer. Explorer 7, il nuovo Messenger e tutti gli altri aggiornamenti di Microsoft si scontrano con l'errore 1606. Ho provato anche a scaricare una nuova versione dell'Installer, ma non ho potuto completare il setup a causa del medesimo errore. Sono in una situazione di stallo, devo per forza formattare?

Carlo

Le pagine di supporto di Microsoft, disponibili all'indirizzo **http://support.microsoft.com** propongono molte soluzioni ai problemi riguardanti gli errori della famiglia Windows. Inserendo nella finestra di ricerca per articoli della homepage il codice 1606 avresti scoperto, per esempio, che l'errore in questione è provocato da alcune voci del registro mal configurate. La soluzione è scritta in inglese, ma è comunque facilmente comprensibile: in sostanza, devi verificare che i valori delle voci contenute nelle chiavi **HKEY_**

Solo per esperti Patch a portata di mano

Lo sviluppo di patch, gioia e dolore di ogni videogiocatore su PC, è ormai una consuetudine delle software house. In alcuni casi, gli aggiornamenti dei giochi includono ricche funzionalità aggiuntive che non hanno fatto in tempo a trovare posto nelle confezioni originali e risolvono gli inevitabili bug prodotti da una piattaforma che prende forma in migliaia di diverse configurazioni hardware. In altre occasioni, le patch vengono sfruttate per rimediare alle pecche di titoli distribuiti con troppa fretta, farciti di problemi tecnici e capaci di offrire prestazioni deludenti anche in presenza di CPU e GPU potentissime. Chi è munito di connessione a Banda Larga e non trova una specifica patch tra i CD e i DVD di GMC non deve, però, obbligatoriamente impazzire tra i lunghi elenchi dei siti di supporto: strumenti quali **GameSpy Arcade** e **GameShadow** riescono a tenere aggiornati tutti i giochi installati nel sistema con pochi colpi di mouse. Gamespy Arcade è, per sua natura, legato ai giochi con funzionalità online e, una volta effettuata una scansione del sistema, offre dei link mirati alle pagine che contengono le ultime patch. Gameshadow va oltre, contemplando anche tutti i titoli single player e puntando direttamente sui file di aggiornamento più recenti adatti alle versioni tradotte in italiano. Entrambi i programmi possono essere gratuitamente scaricati dai siti **www.gamespy.com** e **www.gameshadow.com**, richiedono solo una rapida registrazione e non sono accompagnati da utility invadenti.

■ GameSpy Arcade facilita l'aggiornamento dei giochi con funzionalità online...

■ ... GameShadow, invece, contempla qualsiasi tipo di gioco e facilita al massimo le operazioni di update.

CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders e **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders** del tuo registro siano identici a quelli indicati nel sito. Prima di compiere l'operazione, però, ti consiglio di creare una copia di backup del registro, generando un punto di ripristino del sistema.

ALTA FLUIDITÀ

Il mio Athlon XP 3000+ boccheggia quando avvio la riproduzione di filmati in alta risoluzione. I filmati a 720P perdono una grossa quantità di fotogrammi, mentre quelli 1080P ricordano i noiosi pomeriggi passati a osservare le diapositive di famiglia. Nel media Player e in Quicktime non ho trovato alcuna opzione relativa all'accelerazione video tramite GPU. Come posso sfruttare la mia GeForce 6600 a tale scopo?

DammageMax

Per sfruttare l'accelerazione DirectX durante la riproduzione dei filmati HD sono percorribili più vie: per tutti i file AVI e WMV è sufficiente installare il Windows Media Player 11, entrare nel menu **Opzioni**, scegliere la scheda **Prestazioni**, premere il pulsante **Avanzate** e mettere il segno di spunta alla voce **Attiva accelerazione DirectX**. In alternativa, usando la versione 10 del Media Player, è necessario scaricare le patch 89122 e 888565 dal sito di supporto Microsoft (**http://support.microsoft.com**) e, al riavvio, raggiungere la medesima opzione nel lettore software. L'accelerazione hardware dei filmati Quicktime è, purtroppo, ottenibile solo impiegando dei decoder a pagamento che si appoggiano sulle tecnologie PureVideo e AVIVO. Se vuoi procedere all'acquisto, punta sulle ultime offerte di Intervideo e Cyberlink, e ricorda di utilizzare gli ultimi driver disponibili sul sito NVIDIA.

■ La patch 2.0.1 di *WoW* ha perfezionato il bilanciamento tra le classi, ma ha reso inutilizzabili molti degli add on creati dalla comunità orbitante intorno al MMORPG di Blizzard.

ROGUE VISIBILI

Sapendo che l'uscita della Patch 2.0.1 di *World of Warcraft* avrebbe reso inutilizzabili molti degli add on sviluppati fino a oggi, ho provveduto a svuotare le cartelle WTF, WDB e Interface della mia installazione. Ciononostante, l'aggiornamento non è andato a buon fine, visto che da qualche giorno, entrando in alcune regioni del gioco, il framerate sul mio Athon 64 3400+ con GeForce 7300 scende a 2-3 FPS. La situazione non cambia variando le impostazioni grafiche e la risoluzione. Devo per forza aspettare l'uscita di una nuova patch?

Yod4

Come tutte le patch ricche di aggiornamenti e novità, la 2.0.1 non è esente da una nutrita serie di bug. Quello che affligge il tuo sistema provoca un ingolfamento del buffer audio che, invece di riutilizzare i canali a sua disposizione per riprodurre le sonorità dell'ambiente, in alcune zone accumula continuamente nuovi canali per ogni suono riprodotto, riuscendo in pochi secondi a far crollare la più potente delle CPU.
Per risolvere il problema, è sufficiente entrare nella cartella WTF e aprire con il Blocco note il file di testo **config.wtf**, inserendo le voci **SET soundmaxhardwarechannels "12"** e **SET SoundSoftwareChannels "12"**. Non ha una pronta soluzione il bug che fa crashare il gioco in presenza di schede video prive di shader, nel momento in cui qualche personaggio sullo schermo fa uso dell'invisibilità. Chi ha disattivato gli shader solo per guadagnare qualche fotogramma al secondo farebbe bene a raggiungere le opzioni video e a spuntare la voce **Enable All Shader Effects**. I possessori di Radeon 7000 e GeForce 4 MX, invece, non possono che rimanere ben visibili, affrontando allo scoperto i nemici, fino all'uscita di un ulteriore aggiornamento risolutivo.

SOS Rapido Risposte brevi

D Ho comprato da poco un PC Packard Bell Imedia B410, ma non riesco a eseguire alcun gioco senza impostare il livello di dettaglio minimo. Quale upgrade mi consigli di effettuare per spendere poco e ottenere qualche risultato?

Arcangelus

R Consultando il sito Packard Bell, si scopre che l'Imedia B410 è un Media Center munito di Asus M2N, Athlon 64 X2 4200+ e GeForce 6300 SE. Proprio quest'ultima, appoggiandosi sulla tecnica TurboCache, è il vero tallone di Achille di un sistema che trarrebbe enormi vantaggi dall'installazione di una GPU più potente. Sostituiscila con una GeForce 7600 GT e le prestazioni con tutti i giochi miglioreranno drasticamente. Le funzioni multimediali del PC rimarranno intatte, dato che l'Imedia impiega un sintonizzatore TV PCI separato dalla VGA.

D Il mio mouse, a volte, va in sciopero e mi costringe a riavviare il PC (tramite tastiera) prima di ricominciare a lavorare. Inoltre, quando cerco di aprire il Pannello di controllo, mi compare l'errore **Unable to load btrez.dll.Italian**.

Ivano

R L'imperfetto funzionamento del tuo mouse e il fatto che il file btrez dll sia un componente del driver Bluetooth suggeriscono un problema nel software di gestione della periferica wireless. Il semplice aggiornamento dei driver del mouse e di un eventuale adattatore Bluetooth USB, quindi, dovrebbero risolvere il problema.
Nel caso ti ritrovassi, durante l'installazione, davanti all'errore **La vostra licenza Bluetooth non include l'utilizzo di questa periferica**, è bene che tu proceda a installare manualmente i driver, scavalcando quelli standard di XP.
Per farlo, decomprimi il file di setup in una cartella del desktop, e scollega e ricollega il mouse, lasciando che Windows riconosca la periferica in modo generico. Completa l'operazione utilizzando il pulsante **Aggiorna Driver** in **Gestione periferiche**, specificando la cartella contenente i file decompressi, e ti troverai con una periferica finalmente funzionante.

D Vorrei aggiornare la RAM del mio PC. Essendo vincolato alle vecchie DDR 400, punterei sulle Corsair TwinX 1024 4400C2SPT. Non riesco, però, a trovarle in alcun negozio.

Gianni

R Le Corsair 4400C2SPT sono delle DIMM pensate per gli amanti dell'overclock e capaci di raggiungere i 275 MHz di frequenza effettiva (pari a 550 MHz DDR) mantenendo un valore CAS pari a 2,5. Perfette per spingere al massimo i processori Athlon FX dotati di moltiplicatore sbloccato, sono ormai di difficile reperimento in un mercato che vede gli appassionati di hardware rivolgersi alle più recenti DDR2 a 800 e più MHz. Se non riesci a trovarle utilizzando i motori di ricerca dedicati agli acquisti o i più famosi siti di aste online, rivolgi la tua attenzione sulle Corsair 4400PT con valore CAS 3. In termini di prestazioni, lo svantaggio in cui incorrerai rimarrà inferiore al 5%, soprattutto perché il controller integrato negli Athlon 64 non trae grandi vantaggi dall'utilizzo di moduli a bassa latenza.

L'arrivo delle DDR2 ha fatto scomparire dal mercato i moduli DDR1 PC4000 e 4400, dedicati a chi desidera overclockare i Pentium4 e gli Athlon meno recenti.

D Avevo da poco scoperto la bellezza di *The Sims 2*, quando i miei propositi di costruzione della famiglia perfetta si sono scontrati nell'enigmatico messaggio di errore: **Unspecified Error.**

Asia

R L'errore in questione si presenta nel momento in cui il gioco viene avviato da un Account privo dei privilegi di amministrazione del sistema. Per evitarlo, non devi far altro che lanciare *The Sims 2* dall'account principale, ma ti consiglio, in alternativa, di scaricare dal sito **http://thesims2.ea.com/update** la patch che risolve questo e altri problemi, quali la scomparsa improvvisa di oggetti dalle abitazioni o il galleggiamento a mezz'aria di peluche e suppellettili.

Che vadano all'università o allevino cuccioli di cane, i Sims non apprezzano l'utilizzo di account privi dei privilegi di amministrazione.

I driver Bluetooth integrati nel secondo Service Pack di XP, in certi casi, rendono difficoltosa l'installazione di software specifici.

I PC preassemblati, spesso, vanificano la velocità della CPU abbinandole delle VGA economiche, che andrebbero prontamente sostituite dai giocatori.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità. se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro ... al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Garantire il bene e l'ordine salvando da loro stessi i collaboratori che presentano i testi in ritardo, anche nel 2007
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: *Caesar IV*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere recensioni ed editoriali senza usare la tastiera, ma con l'ausilio di un volante e una pedaliera.
Gioco Preferito: *Test Drive Unlimited*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Fare le solite battute di pessimo gusto sui suoi capi. Gli piace molto sentirsi come gli eroi nei film americani.
Gioco Preferito: *Tutti i giochi dell'archivio*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Incidere a mano più versioni dei preziosi supporti ottici di GMC, usando almeno tre PC diversi.
Gioco Preferito: *Neverwinter Nights*

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... le date di ... recensioni un ... rispetto a quelle ... a prescindere
Gioco Preferito: *SW ... L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Su... scuse per i ritardi ag... collaboratori ... sempre ... quasi!
Gioco Preferito: *Goth... 3*

Un'isola tutta per giocare

Solo un gioco di guida?

QUELLO dei videogiochi è un mondo in evoluzione rapidissima. Dieci anni fa, nel 90% dei casi era sufficiente vedere l'immagine di un gioco per capire senza troppi dubbi se si trattava di uno sparatutto, di uno strategico o di un titolo di guida.

Se un giocatore di allora tornasse oggi da un viaggio spaziale, quanto rimarrebbe di stucco di fronte a *Oblivion* o *Gothic 3*, scoprendo che si tratta, a tutti gli effetti, di giochi di ruolo, eredi diretti di titoli che avevano ai "suoi" tempi una grafica a dir poco spartana?

Se, da un lato, siamo abituati a "contaminazioni" tra FPS e GdR (non potremo mai dimenticare *Ultimo Underworld* e *System Shock*), *Test Drive Unlimited* è un esempio di quello che saranno i giochi del prossimo futuro.

Test Drive non ci mette in pista su un circuito o su cento percorsi. Ci offre un'intera isola, proprio come *Morrowind*, da esplorare e da girare liberamente sulle nostre quattro ruote (e, risolvendo quella che potremmo definire quasi una "quest" da GdR, anche su due!). Decine di chilometri in cui gareggiare contro altre auto, affrontare moltissime prove a tempo o di velocità, e persino svolgere delle "missioni". È possibile comprare un'abitazione e, addirittura, decidere di investire dei soldi (virtuali) per acquistarne una più grande o in riva al mare. Giocandolo online, si potranno sfidare degli amici o dei perfetti sconosciuti nel corso si emozionanti competizioni, semplicemente incontrandoli per strada. Come leggerete nella recensione di Alberto "Pape" Falchi, *Test Drive Unlimited* non raggiungerà forse la perfezione assoluta, ma è sicuramente un titolo da prendere in considerazione.

Vincenzo Beretta prova, invece, *ArmA: Armed Assault*. In seguito a uno sviluppo tribolato, Bohemia Interactive è finalmente riuscita a produrre un seguito – perlomeno spirituale – del bellissimo *Operation Flashpoint*. Se cercate un FPS "con la testa", che proponga una campagna single player molto tattica, non dovete lasciarvelo scappare!

Chiudiamo con quello che non è propriamente un gioco: *Garry's Mod* è stato recentemente pubblicato tramite Steam come un Mod a pagamento (mentre, negli anni passati, le sue diverse versioni erano gratuite). Se, da un lato, tale passaggio ci costerà circa 8 euro, dall'altro dobbiamo ammettere che questa incarnazione è molto soddisfacente e permetterà, di fatto, di "giocare" con la realistica fisica dei titoli basati sul motore Source.

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 88

pag. 94

pag. 100

pag. 102

pag. 106

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Avere il PC rovinato irrimediabilmente da virus, il cellulare disperso e l'auto fuori uso il giorno di chiusura.
Gioco Preferito: *Neverwinter Nights 2*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES* e *GTR 2*. Anche della montagna... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Risolvere i problemi redazionali (e non) dei suoi capi, con un certo stile. Meno male che c'è lui!
Gioco Preferito: *Il Grande Fratello*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Inserire audaci errori nei testi per verificare che i suoi capi siano sempre attenti. Il fatto è che sono anche grossi.
Gioco Preferito: *Rainbow Six Vegas*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Proporre patti diabolici e a doppio taglio tra una sessione di *World of Warcraft* e l'altra
Gioco Preferito: *I Caraibi*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. Il problema è quando dubbi sono più di 3.000 per recensione.
Gioco Preferito: *Jonathan Danter*

■ È possibile girare lo sguardo liberamente all'interno degli abitacoli virtuali, godendosi interni identici a quelli delle controparti reali.

■ Nelle strade a senso unico, zigzagare è decisamente esaltante.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

TEST DRIVE UNLIMITED

Un'intera isola da esplorare in automobile, senza farsi problemi per il caro-benzina o per le multe!

IN ITALIANO

Test Drive Unlimited è interamente in italiano. Durante la nostra prova, si sono evidenziati alcuni errori di traduzione nel menu, ma nulla che rendesse incomprensibile il significato delle voci.

L'ultima incarnazione della saga di _Test Drive_ prende una direzione nettamente diversa da quella cui eravamo abituati.

Sempre più schiacciata dal successo dei vari *Need for Speed* di Electronic Arts, l'ormai storica serie di titoli automobilistici sentiva la necessità di un radicale rinnovamento non solo nella sezione grafica, ma anche nello schema di gioco, che effettivamente ha molti anni sulle spalle. Le corse con vetture da sogno su comuni strade statali saranno sì divertenti, ma alla lunga stancano, soprattutto se il pubblico di riferimento è una generazione abituata a vivere a stretto contatto con la Rete, che cerca anche nei videogiochi una libertà pressoché totale di scelta e movimento. Non bastano più una dozzina di circuiti, per quanto ben fatti, a tenere incollati al monitor e le sfide online con gli amici o gli sconosciuti finiscono per venire a noia, se con il tempo non si riscontrano novità degne di nota.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Eden Games è stata incaricata da Atari di riprendere in mano il vecchio (ma ancora ben conosciuto) *Test Drive* e di tirarne fuori un prodotto nuovo, che della serie mantenesse solo il nome e le automobili da sogno. E il team di sviluppo ha colto la palla al balzo per stravolgere interamente il titolo. Una scelta non solo coraggiosa, ma anche incredibilmente ambiziosa, visto che la sezione multiplayer è integrata in maniera trasparente con l'esperienza in solitario. Un po' come nel caso di un MMORPG, se si accede con il proprio account di GameSpy al profilo di *Test Drive Unlimited*, si sarà costantemente online, e capiterà sovente di incontrare lungo le strade gli avatar digitali di altri appassionati in carne e ossa delle quattro ruote.

Per introdurre al meglio i nuovi giocatori, i primi passi sono guidati: tramite poche e veloci animazioni calcolate in tempo reale si sceglieranno il proprio personaggio, la prima auto, la prima abitazione e si capirà il funzionamento del GPS e il significato delle icone sulla mappa. Da quel momento in poi, il giocatore sarà lasciato a se stesso, ciononostante non percepirà alcun senso di smarrimento. In primo luogo perché anche solo mettersi a guidare tranquillamente per le strade di *Test Drive Unlimited* è affascinante. L'isola hawaiana di Oahu è interamente riprodotta, compreso il suo intrico di strade. Sia chiaro: per quanto la geometria dell'isola sia riprodotta in maniera certosina, la rete viaria e le città che incontrerete non saranno necessariamente identiche a quelle reali (sono infatti state generate "casualmente" da un programma apposito), ma in ogni caso risultano molto verosimili. È grazie all'intenso traffico che l'immenso scenario a disposizione del giocatore prende vita, tanto da rendere emozionante anche un semplice giretto a scopo turistico. Non c'è nemmeno bisogno di prendere in mano dei bolidi incredibili quali Ferrari o Porsche per esaltarsi: con le vetture disponibili inizialmente (delle Audi e Alfa Romeo di fascia media) ci si diverte non poco azzardando sorpassi in curva, rientrando e sfiorando le auto che sfrecciano nella corsia opposta. Il modello di guida molto "permissivo" consente di premere a fondo sull'acceleratore e di arrestare la

> **"Le dimensioni dell'isola permettono di correre su tracciati sempre nuovi"**

L'ISOLA DEI RICCHI

Chi bazzica Oahu, almeno nel gioco, è sicuramente benestante. In quale altra parte del mondo troverete degli autostoppisti desiderosi di elargire migliaia di dollari per un passaggio, a patto di arrivare a destinazione in tempo e di non fare troppi incidenti nel tragitto?

INTERNI IN PELLE

Una volta entrati in auto, non partite subito in sgommata. Fate come se aveste appena acquistato una vettura nuova dal concessionario: sedetevici dentro e, muovendo il mouse, osservatene gli interni. Scoprirete una cura inverosimile per i più piccoli dettagli, dal comando per disabilitare ABS, TC e altri ammennicoli elettronici, agli alzacristalli elettrici. Aumentate i giri per sentire il rombo del motore e iniziate a muovervi. Abbassate i finestrini e, come per magia, il ruggito cambierà sfumatura, mentre le turbolenze dell'aria si aggiungeranno al "chiasso" della strada.

Non potrete modificare a piacimento il vostro alter ego, ma solamente selezionarlo fra quelli disponibili.

Le strade pullulano di automobili, indicazioni stradali e segnaletica varia, risultando molto credibili.

NON MI PERDO PIÙ

Nelle auto moderne, soprattutto quelle di un certo livello, non può mancare un navigatore satellitare. Lo stesso accade in *Test Drive Unlimited*. Il GPS, tra l'altro, è il migliore che abbiamo visto finora all'interno di un videogioco, anni luce superiore a quello implementato nei van *Need for Speed*. Se, per qualche motivo, deciderete di svoltare dove non dovrete, o vi lancerete in un tratto in contromano, il navigatore non impazzirà, né tenterà a tutti i costi di farvi tornare da dove avrete deviato. Come quelli reali, si occuperà di ricalcolare il prima possibile la nuova rotta. Una funzione che si rivela utile per certe gare (quelle prive di waypoint) o per le missioni Autostoppisti: poche decine di metri in contromano, talvolta, faranno risparmiare parecchia strada "legale".

ONLINE RACING O MMORPG?

Test Drive Unlimited permette al giocatore di accumulare esperienza guidando in modalità single player, quando vuole, anche se la connessione a Internet è disabilitata o i server sono vuoti. Tutta la parte iniziale di crescita del personaggio (in questo caso, dell'acquisto di prestigio e auto veloci) può essere vissuta in qualsiasi momento, in solitudine, e l'online viene usato solo per lo scopo di sopperire ai limiti dell'Intelligenza Artificiale, più che per incoraggiare lo scambio di chiacchiere e informazioni, che invece è il fulcro di molti titoli online. Resta da vedere come funzioneranno i server per PC e quanti personaggi popoleranno la comunità online.

vettura nell'arco di poche decine di metri, ma anche in tali condizioni, sfiorare i 200 all'ora su strette strade di montagna, con il rischio di vedersi spuntare un'auto proprio dietro un tornante cieco, è un'emozione galvanizzante. E soprattutto sicura: escludendo la perdita di tempo connessa allo scontro, non verrete penalizzati in alcun modo per gli incidenti, anche quelli più gravi, e la quattroruote di cui sarete alla guida non subirà nemmeno un minuscolo graffio.

In certe missioni, come quando dovrete dare dei passaggi ad alcuni autostoppisti, apparirà un indicatore dello "stato di salute" della macchina: troppi scontri e il vostro passeggerò scenderà, preferendo un taxi a voi.

In *Test Drive Unlimited* si può sfrecciare azzardando sorpassi al limite e affrontare le curve a tutto gas, ma per guadagnare punti e sbloccare nuovi eventi sarà necessario imparare a domare le auto che acquisterete durante l'avventura a Oahu. Non appena avrete creato un profilo nel gioco, infatti, vi verranno assegnate alcune decine di migliaia di dollari, quanto basta per comperare una modesta autovettura e un appartamento nella zona sud dell'isola. Usciti dal garage della vostra dimora, potrete scorrazzare a destra e a manca, senza limiti. Lungo le vie incontrerete autostoppisti da caricare e portare a destinazione in tempo utile, piuttosto che gruppetti di auto pronti ad accettare una sfida, che si tratti di una semplice garetta a strade libere o di una folle corsa attraverso la città in mezzo al traffico selvaggio delle ore di punta.

Non mancheranno gli autovelox, che non andranno evitati, ma anzi, saranno i testimoni della vostra capacità di filare come il vento. Inizialmente, le sfide saranno concentrate nella zona in cui avrete preso casa, ma man mano ne appariranno nelle varie parti dell'isola. Per giungere ai "punti caldi", si avranno due opzioni: se la zona in cui si svolgerà la competizione sarà già stata visitata, basterà un clic sull'icona della mappa per teletrasportarvi all'istante. In caso contrario, dovrete guidare seguendo le indicazioni del computer di bordo, che funzionerà come un moderno GPS.

Con il tempo, prenderete piena confidenza con l'intricato sistema stradale di Oahu e inizierete a riconoscerne con un colpo d'occhio le zone. Partecipando e vincendo le competizioni, guadagnerete abbastanza denaro da acquistare nuove automobili e appartamenti nei vari quartieri dell'isola. Le gare di *Test Drive Unlimited* tendono ad assomigliarsi un po' tutte, ma sono così numerose che ne passerà di tempo prima di stufarvi, anche perché la sola curiosità di accedere alle sfide più esclusive, quelle che richiedono auto particolarmente potenti, è un incentivo da non poco. Così come risultano stimolanti le missioni che vi vedranno trasportare vetture storiche (o lussuose) da una parte all'altra della città. Simili viaggi, almeno all'apparenza, non presenteranno alcuna difficoltà di rilievo, ma si riveleranno una vera e propria tortura per i nervi. In queste situazioni, potrete prendervela con tutta calma, non essendoci un tempo limite per le consegne, ma vi verrà scalato denaro dal premio per ogni graffio riportato dall'auto.

Riuscire a eseguire un "perfect", consegnando una vettura intonsa, obbligherà a muoversi con cautela, evitando azzardi e rispettando strettamente i semafori e le precedenze. Semplice nella vita reale, più complesso in un videogioco, dove si è portati a schiacciare sull'acceleratore per velocizzare gli spostamenti (e garantirsi

IL MONDO IN UN CLIC
I giochi che consentono di esplorare liberamente il mondo simulato sono affascinanti. Quando, però, la vastità dell'area coperta supera certe dimensioni, i semplici spostamenti da una missione all'altra rischiano di diventare noiosi. Fortunatamente, *TDU* evita di farvi affrontare ore di viaggio solo per raggiungere il luogo in cui si tiene una gara: basterà aprire la mappa e cliccare sul punto desiderato, sia esso una missione principale, secondaria, un venditore di auto o una delle case acquistate. Questo, però, unicamente se la zona sarà già stata esplorata in auto: in caso contrario, bisognerà guidare fino a destinazione.

PACIFIC OCEAN
Kauai Channel
O'ahu
Mamala Bay
PACIFIC OCEAN

L'ISOLA DI OAHU

Club	Preparatori	Concessionari auto	Abbigliamento	Riverniciatura
Noleggio auto	Agenzia immobiliare	Concessionari moto	Drive In	Riverniciatura Deluxe

Autostrade — Strade normali
Superstrade — Punti panoramici

W E S

PACIFIC OCEAN

Kauai Channel

AUTOSTOPPISTI E TOP MODEL

C'è sempre qualcuno desideroso di muoversi senza attendere un taxi. E, soprattutto, in grado di pagare bene il passaggio. Attenzione, però: alcuni di questi personaggi sono un po' snob e non accettano di salire a bordo di automobili troppo comuni.

RISTORANTI E FAST FOOD

Dei perfetti punti di incontro con gli altri automobilisti, in cui accettare o proporre sfide. I piloti di un certo livello potranno anche disegnare i propri tracciati, sfidando gli altri a ottenere il miglior punteggio.

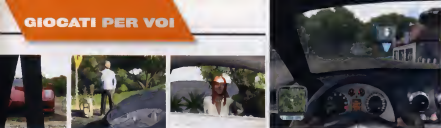
CONCESSIONARI

Oahu pullula di concessionari di automobili, dalle semplici Audi e Alfa Romeo alle più ricercate Pagani, Lamborghini, Ferrari e Maserati.

GARE DI OGNI TIPO

Potete correre da soli contro il tempo, sfidare un gruppetto di avversari o limitarvi a passare davanti all'autovelox più velocemente di tutti gli altri.

HONOLULU COUNTY

Gli interni delle Ferrari sono lussuosi come quelli reali, e comprendono sedili avvolgenti e cinture di tipo "racing".

SEMPRE CONNESSI

La sezione online di *TDU* non è una semplice opzione per dilatarne in qualche maniera la longevità. Tutto il gioco è cucito attorno alla Rete e, non a caso, la prima versione uscita è stata quella per Xbox 360, pienamente integrata con il servizio Live!. Non dovrete cliccare sull'opzione "Multiplayer" per connettervi, ma semplicemente creare un profilo legato al vostro account GameSpy (che ricordiamo, è gratuito) e giocare con quello. Oltre alle normali sfide, ne vedrete alcune colorate diversamente, che sono quelle online fra giocatori "reali". Incontrerete questi ultimi mentre scorrazzerete liberamente per la mappa, e si differenzieranno dalle vetture controllate dalla I.A. per una scritta che indicherà il nickname e la distanza dal giocatore. Se, al semaforo, vi si affiancherà un tizio che col rombo della sua Ford Mustang cercherà di zittire i 600 cavalli del vostro Ferrari, potrete sempre lampeggiargli con gli abbaglianti. Se non sarà codardo, accetterà un'immediata sfida: fissate il punto di arrivo sulla mappa e dateci dentro con gas! Sarà anche consentito iscriversi a delle specie di club di automobilisti (molto liberamente potremmo definirli gli equivalenti delle gilde nei MMORPG), che organizzeranno delle competizioni speciali per gli iscritti.

I replay sono spesso spettacolari, ma anche privi di un sistema di controllo adeguato, che permetta di muovere liberamente la telecamera virtuale.

Quando acquisterete un'auto nuova, potrete deciderne anche il colore, i cerchioni, gli interni e altri tipi di accessori. Ovviamente, ogni cosa ha il suo prezzo...

OCCHIO VIGILE
I poliziotti saranno sempre all'erta: fate troppi incidenti, o esagerate con la velocità, e vi staranno alle costole. Nel caso veniate fermati (se attirerete troppo l'attenzione, verranno organizzati parecchi posti di blocco), vi toccherà pagare multe veramente salate... costose tanto quanto le auto meno ricercate.

UN SALTO AL FAST FOOD
L'isola di Oahu è ricca di ristoranti di ogni tipo, nei quali potrete sostare durante i vostri viaggi. Dal punto di vista ludico, questi non sono altro che luoghi d'incontro in cui creare una sfida, o dove accettarne una "fabbricata" da qualche altro pilota virtuale. La differenza con le competizioni standard è che i giocatori avranno un determinato periodo di tempo per tentare la sfida, e dovranno pagare una tassa per partecipare. Il vincitore si aggiudicherà il 90% del montepremi, mentre il rimanente 10% finirà nelle tasche di chi avrà iniziato la competizione.

qualche piacevole scarica di adrenalina), soprattutto se si pilotano vetture molto spinte.

Dobbiamo ammettere che *Test Drive Unlimited* è riuscito a divertirci parecchio, e le ore trascorse a esplorare l'isola e a gareggiare sono volate come se nulla fosse. Certo, il livello di difficoltà non è eccessivamente elevato e, soprattutto all'inizio, si tende a vincere con una certa facilità, ma proseguendo, la sfida aumenta e le dimensioni dell'isola permettono di correre su tracciati sempre nuovi e mai troppo ripetitivi. Anche giocato nella solitudine della propria camera, *TDU* risulta piacevole, pur se la sua struttura è studiata per dare il meglio online.

Come abbiamo accennato in precedenza, infatti, se legherete un profilo di gioco al vostro account GameSpy, potrete accedere alle numerose opzioni offerte dalla Rete. Scovando un'altra auto guidata da un giocatore in carne e ossa, sarà sufficiente lampeggiare per sfidarlo a una gara a due, mentre

> "È un immenso contenitore, un'isola enorme pullulante di sfide"

controllando la mappa, si avrà accesso da subito alle tantissime sfide fra gli utenti. Oltre a provare i circuiti realizzati dai programmatori e messi a disposizione di tutti, sarà consentito anche "disegnare" il proprio tracciato di gara, selezionando il punto di partenza, quello di arrivo e ogni curva da affrontare. Visitando gli autoclub, ci si potrà iscrivere a dei veri e propri clan, insieme ai quali sfidare i gruppetti di avversari, tentando di dimostrare la propria superiore abilità. Considerato che, al momento della stesura di questa recensione, la sezione online era ancora in fase di test, risulta difficile fornire una corretta valutazione di tale aspetto. Il potenziale è elevato, come dimostra la versione Xbox 360, che si appoggia a Xbox Live! e funziona in magnificamente.

Nel caso dell'online su PC, ci siamo divertiti parecchio insieme ai (relativamente) pochi partecipanti alla beta, ma non siamo in grado di dirvi come reggeranno i server al carico di giocatori, né quanto si popoleranno di utenti. Se si dovesse creare una buona comunità online, il potenziale di *Test Drive Unlimited* verrebbe espresso a pieno. Torneremo sull'argomento nei prossimi numeri, all'interno delle pagine della rubrica Next Level, quando il gioco sarà nei negozi e i server più popolati. Sin da ora, però, ci sentiamo di affermare con tranquillità che la struttura di *TDU*, sia nelle partite online, sia in quelle single player, è vincente, come dimostrano alcune chicche che vi sproneranno a provare tutto e di più.

Andando nelle abitazioni acquistate sarà possibile vendere alcune delle proprie auto, osservare le foto scattate durante le gare e constatare i propri progressi nel gioco.

Le gare sono suddivise per classi di automobili: non vi capiterà di andare all'attacco di una Ferrari Enzo con una Audi TT.

ANCHE SU DUE RUOTE

Quando si deve comprara un'auto nel mondo reale, solitamente, si girano un po' di concessionari, si valutano le offerte e, infine, si sceglie verso quale di queste orientarsi. Vi consigliamo di fare lo stesso in *TDU*. Magari non vi interesserà acquistare una Audi, dopo che sarete passati alle Pagani, ma una volta fatta una chiacchierata con tutti i rivenditori, vi verrà data l'opportunità di "cavalcare" una splendida Oucati. Il suo modello di guida non è riuscito come quello delle vetture, ma è in ogni caso capace di regalare qualche emozione.

TRASPORTO VEICOLI

Non sempre è necessario acquistare auto da sogno per guidarle: spesso basta noleggiarle, o fare un favore (a pagamento) a qualche amico.

I danni non sono contemplati, ma ciò non vuol dire che potrete prendere gli scontri alla leggera: attireranno la polizia, ma soprattutto, vi faranno perdere tempo prezioso.

Visitando ogni concessionario dell'isola, per esempio, verrà sbloccata la possibilità di comprare una bella moto Ducati, mentre raggiungendo i livelli più elevati si renderà disponibile anche un nuovo modello fisico.

In definitiva, *Test Drive Unlimited* è un immenso contenitore, un'isola enorme pullulante di sfide e situazioni create dagli sviluppatori per intrattenere. Il meglio, però, sboccerà dai giocatori, che incontrandosi online troveranno il modo di sfruttare pienamente gli strumenti messi a disposizione da Eden Games. Appassionerà sia i "collezionisti"; quelli che devono completare i giochi al 100% raccogliendo tutti i bonus e sviscerando ogni segreto, sia coloro che si divertono con le partite veloci, e che desiderano sfogare la tensione di una giornata lavorativa o di studio tirando al limite le marce di una vettura con 600 cavalli di potenza.

Attenzione, però, a dotarvi di un computer all'altezza della situazione: *Test Drive Unlimited* riesce a dare il massimo solo quando gira fluido e senza incertezze. Scatti o rallentamenti spezzerebbero l'illusione di realismo e renderebbero difficili e poco convincenti le gare. Per garantirsi quei 30 FPS costanti (il minimo accettabile per un simile tipo di gioco), è necessario un PC di fascia medio/alta (CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3), soprattutto se non si vuole abbassare la qualità dell'immagine, che al massimo del dettaglio è incredibile. Ogni particolare delle automobili, dalla cucitura della pelle dei sedili agli alzacristalli elettrici (funzionanti, naturalmente), è infatti riprodotto con precisione, e lo stesso può dirsi della vegetazione e di tutto ciò che fa da contorno alle strade, come la segnaletica, i semafori e le cittadine che si incontreranno sfrecciando sull'asfalto di Oahu.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed: Corbon, Nat 06, 8
La sezione online è presente e ben realizzata, sebbene meno incisiva di quella di *TDU*. Il modello di guida più permissivo e arcade, nonché la possibilità di effettuare il tuning dell'auto, potrebbero far preferire *NfS Carbon* a qualcuno.

Auto Assoult, Lug 06, 5
Per chi cerca un MMORPG a quattro ruote con ambientazione cyberpunk Con il tempo, però, risulta piuttosto ripetitivo.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eden Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.testdriveunlimited.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS, DVD-ROM, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con SM 3, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Un'immensa isola da scoprire
- Numerose auto e missioni disponibili
- Modalità online intrigante

- Alcune prove sono piuttosto snervanti
- Simulazione dei danni troppo semplificata
- Motore grafico poco snello

Una sezione single player enorme e un multiplayer fresco e stimolante rendono *TDU* un titolo molto interessante. La mancanza di uno scopo vero e proprio rischia di farsi sentire, ma se gli sviluppatori continueranno ad aggiornarlo, tale pericolo verrà scongiurato.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SUPPORTO ONLINE
8	8	8	9	6	9

L'interno di ogni veicolo rispecchia fedelmente la sua controparte reale.

Il tipico combattimento è caratterizzato da esplosioni, morti e molta, molta confusione.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

ARMA: ARMED ASSAULT

Tornano i campi di battaglia di Bohemia Interactive con molte opzioni in più, ma anche qualche problema.

IN ITALIANO

Armed Assault **verrà distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano per confezione, manuale e programma. Solo le voci resteranno in inglese, ma i dialoghi dovrebbero essere tutti sottotitolati.**

QUESTA volta è arrivato davvero. Dopo rinvii, matrimoni rotti (tra gli sviluppatori di Bohemia Interactive e gli editori di Codemasters) e distrazioni comunque benvenute (nel 2004, Bohemia ha pubblicato il simulatore militare professionale *Virtual Battlespace One*, immediatamente adottato dai governi di una mezza dozzina di Paesi), il seguito non ufficiale di *Operation Flashpoint* è finalmente apparso sui nostri hard disk!

Per chi ha trascorso gli ultimi cinque anni sotto un letto, ricordiamo che, dal momento della sua pubblicazione, *Operation Flashpoint* è pressoché unanimemente considerato il più realistico simulatore di combattimento in prima persona mai realizzato: un programma al tempo stesso dettagliatissimo e spartano, capace di ricostruire con una verosimiglianza senza compromessi il genere di situazioni in cui si sarebbe trovato un soldato coinvolto in un ipotetico conflitto tra Est e Ovest nel 1985.

In seguito alla separazione da Codemasters, Bohemia non ha potuto avvalersi né del nome, né della "trama" di *OF*, ma la tecnologia che sorreggeva quel titolo straordinario è saldamente rimasta nelle sue mani, e naturalmente mezzi militari e armi – i veri protagonisti di questa serie – non sono protetti da diritto d'autore. Ecco, così, apparire *Armed Assault* (meglio noto come *ArmA* presso la comunità degli appassionati), un titolo con una nuova ambientazione fittizia e la stessa giocabilità del predecessore – accompagnata dai miglioramenti che sarebbe lecito attendersi dopo cinque anni. Ma è davvero così?

NEL DVD

Questo mese troverete il demo multiplayer di *Armed Assault*, in lingua inglese, sul DVD allegato alla omonima edizione di GMC. Una versione single player del demo è prevista, stando a Bohemia Interactive, poco dopo l'uscita del gioco nei negozi.

TERRE LONTANE

L'ambientazione di *ArmA* è Sahrani, un'isola immaginaria di circa 420 chilometri quadrati situata "da qualche parte nell'oceano Atlantico". Geograficamente, il luogo è caratterizzato da paesaggi che ricordano al tempo stesso i Carabi, le Azzorre e le isole di Capo Verde. Politicamente, questo piccolo lembo di terra è diviso in due stati: la Repubblica Democratica del Nord, che utilizza equipaggiamenti militari russi e dei paesi dell'est europeo, e la Monarchia del Sud, sostenuta dagli Stati Uniti. All'inizio del gioco, ambientato nell'epoca attuale, le due nazioni sono appena uscite da lunghi anni di sanguinosi e inconcludenti conflitti. La pace è tornata a regnare e l'economia locale, basata sul turismo e sull'estrazione petrolifera, è rifiorita.

"Si può essere uccisi in un attimo da una pallottola vagante"

Per garantire la ritrovata stabilità (nonché la sicurezza degli ospiti stranieri), gli Stati Uniti hanno dislocato nella metà sotto il controllo della Monarchia un piccolo contingente di truppe. I soldati americani hanno l'incarico non solo di agire da "forza di dissuasione" contro un'eventuale ripresa del conflitto da parte del Nord, ma anche di addestrare le truppe del Sud fino al punto in cui la Monarchia potrà contare su un esercito moderno e preparato con cui difendersi in modo indipendente.

Il nostro ruolo, all'inizio della campagna principale di *ArmA*, è quello di un soldato semplice assegnato a Sahrani. A metà di una giornata come tutte le altre, durante un normale trasferimento tra due basi militari, arriva dal comando l'ordine di indagare su uno scambio di

SOLDATO PORTER

Dal sito ufficiale di *Armed Assault* si può accedere a un'iniziativa promozionale davvero interessante: il blog (fittizio) di un soldato americano di nome William Porter assegnato a Sahrani nella primavera del 2006 (il sito, attivo dal marzo dell'anno scorso, ha seguito anche la fase di sviluppo del gioco). Sul suo diario online, Porter parla della storia dell'isola, delle vicende politiche attuali, delle sue esperienze di vita militare, dell'addestramento delle reclute locali e di altre cose ancora. Il blog, in inglese, è ben scritto, ricco di idee (inclusa un'immagine fittizia dell'isola "vista da Google Earth" e alcune "foto d'epoca" in bianco e nero che ne mostrano i paesaggi negli anni venti) e aiuta molto a calarsi nello spirito dell'ambientazione. Il link diretto è **www.armedassault.com/william**

Gli scontri in postazioni fortificate ricordano un po' la Prima Guerra Mondiale.

GUERRE CONFUSE

Non c'è dubbio che tra cambi di editore, prodotti professionali per l'esercito, e seguiti più o meno ufficiali di *Operation Flashpoint* vi possa essere un po' di confusione riguardo le produzioni più recenti di Bohemia Interactive. Vediamo, perciò, di fare un po' di chiarezza. Dopo la separazione tra Bohemia e Codemasters, i diritti di *OF* sono rimasti ai secondi, e quindi *OF 2* non verrà sviluppato dai creatori del primo titolo, ma da un nuovo team. Nel frattempo, Bohemia ha pubblicato *Virtual Battlespace One* (*VBS1*), una simulazione professionale di grande successo (e molto costosa), realizzata per gli eserciti di vari Paesi del mondo. Ora, con *Armed Assault*, gli amici della Repubblica Ceca, hanno di fatto realizzato il seguito "morale" di *OF*, rivolgendosi nuovamente al grande pubblico. Ma attenzione: nelle intenzioni degli sviluppatori, *ArmA* è "solo" una sorta di versione 1.5 di *OF*. Bohemia sta infatti lavorando sia a *VBS 2* (in collaborazione con il corpo dei Marine USA), sia a un non meglio precisato "gioco di prossima generazione". Le prime voci indicano che il principale passo avanti sarà nel settore delle leggi fisiche, con case e strutture che andranno in pezzi e crolleranno realisticamente quando colpite, effetti dettagliati di polvere e fumo (attualmente un elicottero che atterra non influenza affatto questi fenomeni), e altro ancora.

colpi d'arma da fuoco apparentemente in corso nella cittadina di Corazol. Il luogo è un punto cruciale, in quanto situato proprio sulla sottile lingua di terra che unisce il settore nord dell'isola a quello meridionale.

La pattuglia di cui facciamo parte, composta da una dozzina di uomini a bordo di due blindati, si reca immediatamente sul posto e quanto segue, piuttosto prevedibilmente, è il caos...

IN GUERRA

ArmA utilizza molte delle convenzioni degli sparatutto, ma con l'obiettivo di porre il giocatore al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica. Il gioco consente di combattere in qualità di soldati di fanteria, di pilotare mezzi militari come tank o blindati (incluso l'impiego delle armi di bordo), e di mettersi ai comandi elicotteri da trasporto e d'attacco. Il parco veicoli include oltre 35 mezzi, e mentre carri e blindati come gli americani M1A1 e Striker o il russo T-72 fanno la parte del leone, Bohemia ha incluso anche mezzi utili a simulare azioni particolari: da canotti per le truppe speciali a veicoli civili – compresa la possibilità di saltare a bordo di un autobus. In compenso, il cielo è popolato da otto diversi modelli di elicottero e dall'aereo a decollo verticale Harrier (straordinariamente difficile da controllare).

Oltre a ciò, *ArmA* simula la gestione di una squadra di uomini (con il giocatore nei panni del loro comandante) e l'impiego di procedure realistiche per chiamare l'appoggio dell'artiglieria e dell'aviazione sul campo di battaglia. I soldati, a loro volta, possono appartenere a "classi" diverse: fanteria di linea, cecchini, assaltatori, specialisti anticarro, genieri e altre. In sostanza, *ArmA* sta a un "normale" sparatutto (come *F.E.A.R.*) quanto wargame realistici (quali *Combat Mission*) stanno a RTS del genere di *Blitzkrieg 2* e *Company of Heroes*. Sebbene le procedure di controllo dei veicoli risultino semplificate rispetto a quelle di titoli a loro dedicati (come *M1 Tank Platoon 2* o *Longbow 2*), il gioco di Bohemia non è uno di quelli da affrontare alla leggera, per passare qualche ora spensierata, bensì un programma che richiede impegno, dedizione e la disponibilità ad accettare con filosofia parecchia frustrazione – soprattutto all'inizio.

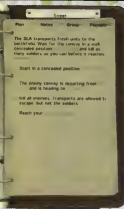
È infatti sorprendente, una volta nel gioco vero e proprio, scoprire come gli scontri a fuoco siano in verità faccende sporche, confuse e ben poco spettacolari. Gli avversari sono, in genere, piccole sagome che si muovono in lontananza, o che appaiono per un attimo nel mirino telescopico del fucile. Per esperienza personale, assicuriamo che vederne uno a distanza ravvicinata è un evento raro, solitamente accompagnato da un bel salto. La presenza del nemico viene spesso

MANUTENZIONE SUL CAMPO

La nostra prova è stata effettuata sulla versione 1.02 del gioco, la più recente al momento in cui andiamo in stampa. Alcune edizioni di *ArmA*, infatti (tedesca, polacca e ceca) sono già uscite da qualche mese, e Bohemia ha potuto approfittare del feedback di molti utenti per sistemare alcuni aspetti del programma che presentavano problemi. La versione distribuita nei negozi italiani verrà aggiornata fino all'ultimo minuto. In ogni caso vi consigliamo di tenere d'occhio il sito ufficiale.

Tra i mezzi a disposizione, ci sono elicotteri anticarro come gli americani Cobra.

TRAINING CENTER

Prima di iniziare la campagna, è consigliato completare in sequenza le missioni d'addestramento fornite con il gioco. Mentre non possono sostituire la lettura del manuale, tali scenari aiutano a familiarizzare gradualmente con i vari tipi di armi, a comandare i veicoli, a gestire gli uomini in battaglia, e a pilotare elicotteri in combattimento. Hanno il pregio, inoltre, di poter essere ripetuti a piacimento, consentendo così di fare pratica quante volte si vuole, se non si è particolarmente sicuri di un certo aspetto del gioco. Grazie al cielo, i tutorial sono accompagnati dalla voce di un istruttore che si limita a spiegare cosa fare e come farlo, evitando lo stantio stereotipo del "sergente abbaiante" che funesta pressoché qualsiasi sparatutto con ambientazione militare.

Ogni missione è presentata in modo dettagliato con l'ausilio di una mappa.

È inquietante, ma talvolta il corpo di un caduto può essere l'unico riparo sul campo di battaglia.

rivelata da un veicolo che esplode senza preavviso o da pallottole che ci fischiano accanto alla testa (se siamo fortunati). Stanchezza e stress vengono simulati con una mira che, dopo un po' che si combatte, diventa sempre più oscillante e imprecisa.

Ancora peggiore è il senso di disorientamento che coglie il giocatore, non importa quanto "preparato" dall'addestramento, non appena si accende una scaramuccia; gli eventi iniziano a succedersi velocissimi, e basta poco per perdere la consapevolezza della situazione. Come nella realtà, ciò può tradursi in secondi di indecisione, se non addirittura di paralisi: uno stato mentale potenzialmente letale. Altrettanto pericoloso può essere il vagare inavvertitamente verso le linee nemiche (un evento più facile di quanto non si creda), o il dubbio che la sagoma confusa che stiamo inquadrando sia quella di un commilitone. Le "ultime parole famose", ovvero i pensieri che, mentre si gioca, tendono a passare per la testa un attimo prima che lo faccia un proiettile, includono "Perché tutti si gettano a terra?", "Quello là sarà un amico o...?", "Vediamo un po' cosa succede oltre la casa" e il sempre popolare "Non colpirebbero un elefante a questa dist...". Chi considera umiliante accorgersi della presenza di un avversario solo nel momento in cui questi lo abbatte a colpi di mitra, non ha mai provato a fare la stessa fine senza neppure capire, in primo luogo, dove fosse l'avversario. Eppure, nei campi di battaglia di *ArmA*, eventi come questo avvengono quotidianamente. Dal pannello delle opzioni, comunque, potremo decidere se abilitare la possibilità di salvare a piacere o se limitare tale opzione a dei checkpoint prefissati. Nel secondo caso, la difficoltà e la tensione saranno maggiori.

PAESAGGI TRABALLANTI

Graficamente *ArmA* presenta sia pregi, sia debolezze. Il livello di dettaglio è aumentato rispetto a *Operation Flashpoint*, ma il motore grafico non compete con le meraviglie di *F.E.A.R.* o *Rainbow Six Vegas*. In compenso, gli artisti di Bohemia Interactive hanno dato il massimo affinché ogni aspetto del gioco trasudasse verosimiglianza. Paesaggi, architetture, armi, uniformi e veicoli sono riprodotti in modo realistico, senza fronzoli, ma con grande attenzione per i particolari. È un piacere, soprattutto per gli appassionati di storia militare contemporanea, salire su uno Striker o a bordo di un elicottero Blackhawk e vedere che gli interni di tali trasporti sono stati riprodotti con grande esattezza – dalle plance di comando ai vani che ospitano le armi e i soldati imbarcati.

Girando per Sahrani, ci si accorge che gli sviluppatori hanno popolato e caratterizzato la vasta isola con un amore per il dettaglio degno di *GTA: San Andreas*. Si passa dai centri urbani (completi di segnaletica stradale, pubblicità, tavolini dei bar, ombrelloni e strutture turistiche), ai radi insediamenti abitati che punteggiano le strade primarie e secondarie, ai vasti tratti di territorio ancora incontaminato: spiagge, campi, foreste, deserti, colline e aree montuose. Non mancano

Per qualche ragione, le texture dei volti dei nostri compagni non sono molto definite.

SQUADRA AGLI ORDINI!

Nei panni di un caposquadra, il giocatore ha la responsabilità di comandare in battaglia un gruppo di sei uomini (un ufficiale, quattro fanti e un medico). Gli ordini si inviano attraverso un menu non diverso da quello utilizzato in molti simulatori di volo per comandare la propria squadriglia, e includono una grande varietà di comandi: come disporsi sul campo, quali bersagli inquadrare, dove spostarsi, su quali veicoli salire, e altro. Gli ordini sono impartibili all'intera squadra o ai singoli elementi, consentendo una notevole flessibilità tattica sul campo. Il sistema non è molto intuitivo, ed è necessario fare un po' di pratica prima di diventare comandanti esperti. In particolare, è importante memorizzare a quale tasto corrisponde ogni ordine, così da poterlo richiamare immediatamente nelle situazioni frenetiche senza perdere secondi preziosi. In compenso, al termine di uno scontro vittorioso in cui saremo riusciti a tenere in vita e in salute gli uomini che ci sono stati affidati, proveremo un genuino senso di orgoglio.

I mirini ottici dei carri armati sono realisticamente sporchi e graffiati.

installazioni petrolifere, centrali energetiche, aeroporti, campi militari e altri luoghi strategicamente "sensibili". Curiosamente, e contrariamente a quanto ci si poteva aspettare data l'ambientazione esotica, la grafica di *ArmA* è caratterizzata da colori tenui e freddi, più vicini alle suggestioni di film come "Salvate il Soldato Ryan" o ai giochi della serie *Medal of Honor*, che ai colori vibranti di *Far Cry*. Anche in condizioni atmosferiche ottime, e in pieno giorno, Sahrani pare costantemente illuminata da una luce livida e crepuscolare. Tale scelta contribuisce sottilmente a "raggelare" l'atmosfera del gioco, restituendo ai soldati virtuali l'idea di trovarsi in una situazione sgradevole e assai poco paradisiaca.

D'altro canto, il motore grafico ha diverse caratteristiche che ci costringono a definirlo "essenziale", se non addirittura "problematico". Innanzi tutto è molto pesante, malgrado il livello di dettaglio non giustifichi una fluidità assai scarsa anche su sistemi relativamente potenti (CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM,

"Combatteremo a piedi, su veicoli e con elicotteri"

scheda 3D 256 MB con supporto PS 3.0); tale lentezza può essere spiegata dal fatto che la realistica gestione delle leggi fisiche grava il processore quasi più della grafica stessa. In compenso, oggetti e texture non sempre vengono caricati in memoria con la necessaria tempestività, e capita spesso di assistere a scene che interrompono sia il naturale fluire del gioco, sia la sospensione dell'incredulità: alberi il cui modello cambia da un secondo all'altro in base a come ci spostiamo, oggetti, veicoli e addirittura uomini che appaiono "scarnificati" per diversi istanti (mentre gli elementi che li compongono vengono caricati in memoria), nonché segmenti d'azione caratterizzati da frequenti pause mentre il programma accede al disco fisso per cercare le informazioni su nuovi elementi apparsi nello scenario. Al di là dell'estetica, l'ultimo inconveniente ha anche una conseguenza pratica immediata e spiacevole: la natura dei combattimenti di *ArmA* richiede spesso sia riflessi fulminei, sia un controllo molto preciso del mirino; un'interruzione di una frazione di secondo significa la differenza tra la vita e la morte del nostro soldato, e per tale ragione - a prescindere dal livello di dettaglio - consigliamo senz'altro un PC con almeno 2 GB di RAM disponibili. In ogni caso, Bohemia ha già pubblicato diversi aggiornamenti per il programma, e le cose sono migliorate rispetto all'originale versione 1.0 (disponibile solo in alcuni paesi europei, come dettagliamo altrove in queste pagine). Possiamo solo sperare che questo impegno continui.

CONFLITTI SENZA FINE

Come *Operation Flashpoint*, *ArmA* ha dalla sua due punti di forza che ne garantiscono una longevità senza pari. Il primo è l'editor di missioni personalizzate,

Moriremo (virtualmente) con immagini drammatiche negli occhi.

Nell'80% dei casi, i nemici saranno piccole sagome indistinte all'orizzonte.

CONTENUTI EUROPEI
Per *ArmA*, Bohemia ha scelto uno schema di distribuzione un po' insolito. La primissima versione del programma, infatti, è stata pubblicata alla fine del 2006 in Germania, Polonia e Repubblica Ceca, e unicamente nelle lingue di questi Paesi. La nuova edizione, definita "europea" e pubblicata nelle principali lingue del continente (italiano compreso) include non solo tutti gli aggiornamenti al programma usciti finora, ma anche alcuni contenuti addizionali: una missione in più e diversi nuovi armamenti. Per il momento, non è dato sapere se tali aggiunte verranno incluse anche nelle precedenti edizioni attraverso una patch.

uno strumento che consente agli appassionati di creare ogni tipo di situazione tattica utilizzando le mappe, le armi e i veicoli del gioco. Si tratta della stessa utility impiegata dagli sviluppatori per realizzare la campagna e gli scenari ufficiali, e se *OF* insegna qualcosa, potremo attenderci un fiume pressoché illimitato di situazioni belliche inedite anche per il nuovo gioco di Bohemia.

Il secondo fattore, anche questo mutuato dal successo precedente, è la facilità con cui il programma può essere "moddato" dalla comunità. Dal 2001 a oggi, *OF* ha beneficiato (e beneficia tuttora) di un numero incredibile di contenuti addizionali creati dai fan: dagli ordini di battaglia di interi nuovi eserciti, alla simulazione di veri conflitti (come quello delle Falkland), a total conversion che riportano l'orologio indietro nel tempo fino alla Seconda Guerra Mondiale. *ArmA* offre esattamente le medesime opportunità, accompagnate dalla pubblicazione da parte di Bohemia di una

"L'isola di Sahrani presenta una grande varietà di paesaggi"

serie di "tool" addizionali rivolti in modo specifico a chi desidera creare contenuti per il gioco a scopo non commerciale.

È sufficiente dare una scorsa ai progetti in corso registrati sulla Wiki dedicata al "modding" di *ArmA* (**http://community.bistudio.com/wiki/ArmA:_Addon_Groups**), per avere la conferma che, in futuro, potremo attenderci Mod di grande qualità (molti dei gruppi amatoriali di sviluppo non sono cambiati). In particolare, sono già attivi gli sforzi per ricreare le battaglie dell'ipotetica "Terza Guerra Mondiale nel 1985" vista in *OF* (e con una trama di base che dovrebbe ispirarsi al romanzo di Tom Clancy "Uragano Rosso"). Inoltre, e questa è davvero la ciliegina sulla torta, molti Mod di *OF* potranno essere adattati per *ArmA* con solo un piccolo sforzo da parte dei loro sviluppatori.

Naturalmente, nel capitolo "longevità" va incluso anche il multiplayer, da sempre il vessillo dei titoli di Bohemia Interactive. Oltre alla possibilità di giocare alla campagna in modalità "co-op" insieme a un amico (ma solo uno), *ArmA* prevede di far scontrare su mappe multigiocatore fino a cento partecipanti, divisi in due schieramenti. In termini concreti, ciò significa che il gioco consente di simulare battaglie tra schieramenti della dimensione di una compagnia rinforzata con complemento di carri, elicotteri e mezzi di supporto. In realtà, non sappiamo se e quanto questa monumentale potenzialità verrà effettivamente sfruttata dagli appassionati (considerando anche le esigenze di banda e del server sul quale tutto deve girare), ma la tecnologia

Quando il nostro soldato viene ucciso, c'è l'opzione di proseguire nei panni di un compagno.

L'editor di missioni è lo stesso usato dai programmatori per gli scenari del gioco.

comunque c'è. Aspettatevi, come sempre, uno sguardo più approfondito alla modalità multiplayer di *ArmA* in uno dei prossimi numeri di GMC, nella sezione Extended Play della rubrica Next Level.

ROSE E SPINE

C'è molto da amare e altrettanto da odiare in *ArmA*. L'originale *Operation Flashpoint* è un capolavoro che, non a caso, a cinque anni di distanza è ancora saldamente sulla cresta dell'onda. *ArmA* ne è, a tutti gli effetti, una versione "potenziata", che fortunatamente non tradisce le proprie origini (in particolare, è con vero sollievo che abbiamo riscontrato come Bohemia si sia rifiutata di "consolizzare" il suo titolo di punta). Ciò è sufficiente a porlo tra i titoli migliori oggi disponibili per PC. Detto questo, ci aspettavamo qualcosa di più nei contenuti e senz'altro più cura dal punto di vista tecnico: quanto meno, un motore grafico più maturo e meno problematico.

Alla fine, abbiamo così optato per un voto che riflette sia gli enormi meriti del gioco, sia quei problemi che, a nostro avviso, con un po' più di attenzione sarebbero stati evitabili. *ArmA* continua a restare un titolo non per tutti e proprio le sue qualità di realismo e scarsa propensione a "perdonare" gli errori del giocatore sono la ragione per cui alcuni lo abbracceranno senza riserve, mentre altri lo troveranno eccessivamente frustrante. A questi ultimi consigliamo alternative come *Rainbow Six Vegas* o *America's Army*. Ma a chi nutre un minimo interesse per la storia militare (e desidera avere una migliore comprensione e guardare con più rispetto alla vita quotidiana di chi si trova a servire in una zona di guerra) lo consigliamo senz'altro, sia pure con la speranza che Bohemia continui a rifinire ed espandere il suo titolo di punta.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Operation Flashpoint Gold, Ago 01, 9
È il 1985 e in Europa la guerra da "fredda" diventa "calda", in seguito all'invasione dell'occidente da parte delle forze del Patto di Varsavia. La versione "gold" include anche le espansioni *Red Hammer* e *Resistance*.

America's Army
Il videogame "ufficiale" dell'Esercito degli Stati Uniti, scaricabile gratuitamente dalla Rete (**www.americasarmy.com**) e pensato per introdurre i giocatori al genere di situazioni in cui può trovarsi un soldato americano nella realtà.

Info ■ Casa **505 Games** ■ Sviluppatore **Bohemia Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.armedassault.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minima **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9c, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliata **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Molto realistico
- Editor di missioni
- Grande supporto della comunità

- Diversi problemi grafici
- Complesso e a tratti frustrante
- Non un grosso progresso rispetto a *Op. Flashpoint*

Un marcato miglioramento di *Operation Flashpoint*, nonché un vero parco-giochi per i Modder e gli appassionati di storia militare contemporanea. Peccato per alcune scelte di progettazione discutibili e per diversi problemi tecnici.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	EDITOR
6	8	7	9	9	9

Face Poser

Con l'editor di volti possiamo modificare a piacere l'espressione dei personaggi; utile per i film amatoriali.

Un po' di fiamme, un'auto parcheggiata in una casa, l'impronta di una mano insanguinata, ed ecco una scena alla *Silent Hill*...

GENERE: SIMULATORE DI LEGGI FISICHE

GARRY'S MOD

Questo pazzo, pazzo, Mod!

IN INGLESE E SU INTERNET

Al momento, *Gorry's Mod* è disponibile solo in inglese e può essere acquistato unicamente su Steam (www.steampowered.com. Chi lo desidera, può comprarlo unito a *CounterStrike: Source* per circa 19 euro). Il team di sviluppo non ritiene probabile una prossima distribuzione nei negozi del prodotto. Per scaricare e attivare *Gorry's Mod* è dunque necessaria una connessione a Internet, come già accaduto per *Half-Life 2*.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ALZI la mano chi non ha mai immaginato di mettere quattro candelotti di dinamite sotto un frigorifero "per vedere l'effetto che fa". Mentre indulgere in queste fantasie nella vita reale potrebbe condurre ad alcuni guai, nulla vieta di farlo in un mondo virtuale – soprattutto se gestito da un motore di leggi fisiche sofisticato come quello di *Half-Life 2*.

È stato questo il segreto del successo di *Gorry's Mod*, uno dei più popolari Mod amatoriali per il gioco di Valve, la cui rinnovata "Versione 10" può ora essere acquistata attraverso il sistema di distribuzione digitale Steam (le versioni fino alla 9, ancora disponibili, rimangono gratuite).

La parola d'ordine del *Gorry's Mod* è "libertà assoluta". Il programma non ha obiettivi da raggiungere o percorsi obbligati. Tutto ciò che fornisce è un'ambientazione e una serie di strumenti con cui "giocare"; gli oggetti e le mappe includono virtualmente tutte le entità presenti in *Half-Life 2*, *Doy of Defeot: Source* e *CounterStrike: Source*, e con "entità" intendiamo armi, personaggi, mostri e un assortimento di "cose" con cui divertirsi davvero incredibile. Si va dai cocomeri alle lavatrici abbandonate, dai coni per segnalazioni stradali alle automobili.

Il posizionamento degli stessi nel paesaggio è assolutamente libero, senza alcuna necessità di ordine o logica; questo, unito alle peculiari atmosfere di molte mappe, permette già di per sé un'attività di tipo "artistico": la creazione di paesaggi surreali ispirati alle visioni di artisti come Magritte e Guttuso; una quieta villa rinascimentale con una vasca da bagno sospesa nel cielo...

Naturalmente, però, una volta che ci si rende conto della verosimiglianza con cui gli oggetti reagiscono alle nostre manipolazioni – rimbalzando, rotolando e, in generale, comportandosi "realisticamente" in seguito alle sollecitazioni, viene subito voglia di compiere qualche esperimento.

> "È un lungo viaggio di scoperta nel giardino delle meraviglie"

Per manipolare l'ambiente, il giocatore ha a disposizione le sempre popolari Physics Gun e Gravity Gun, con cui sollevare, ruotare e posizionare le entità. Inoltre, una Tool Gun consente di usare "attrezzi" che vanno da benvenuti fasci di candelotti esplosivi (utili per il primo esperimento di cui abbiamo parlato) a palloni di elio capaci di sollevare un autoblindo (se usati in quantità sufficiente). Non c'è nulla, in *Gorry's Mod*, che impedisca al giocatore di "evocare" una pietra tombale, metterci sopra un clone del G-Man insieme a sei fasci di esplosivo, sollevare il tutto in cielo con un grappolo di palloni e fare esplodere il simpatico personaggio a dieci metri di quota.

Perché farlo? La risposta migliore, probabilmente, è "Perche no?". In effetti, è incredibile constatare la quantità di tempo che l'apparentemente innocente *Gorry's Mod* è in grado di far consumare anche ai giocatori più smaliziati. La semplice esplorazione delle entità e degli strumenti a disposizione è un lungo viaggio di scoperta nel giardino delle meraviglie. Più avanti (o anche praticamente subito) viene voglia di fare qualche esperimento più serio, tipo "quanti palloni ci vogliono per sollevare un gabinetto?" (da sei a otto – essere

L'ETÀ DELL'INNOCENZA

Mentre andiamo in stampa, non c'è ancora una classificazione PEGI per il *Garry's Mod*. Il gioco in sé non contiene elementi scabrosi o sessuali, e la violenza è totalmente fittizia – paragonabile, se vogliamo, a quella dei cartoni animati con Willy il Coyote e Beep Beep. Vale la pena di sottolineare, però, che il livello di tale violenza può essere anche elevato: non c'è nulla che impedisce al giocatore creativo di "torturare", vessare e umiliare i personaggi virtuali in modi anche raccapriccianti.
Per questa ragione ricordiamo, comunque, che i titoli legati a *Half-Life 2* hanno normalmente una classificazione PEGI di 16+.

IL SOGNO INFRANTO

Il ben di Dio offerto da *Gorry's Mod* mostra anche uno dei limiti del motore di leggi fisiche che lo sostiene: non per tutti gli oggetti le reazioni sono realistiche e, talvolta, ci si stupisce un po' nel vedere una lavastoviglie rotolare in giro come se fosse fatta di alluminio, mentre un frigorifero pare costruito in "piombo ghisato" – rifiutandosi ostinatamente di partire verso il cielo malgrado tutta la dinamite che gli abbiamo messo sotto...

IL PREZZO È GIUSTO?

I dieci dollari (circa 8 euro) richiesti per la versione 10 di *Garry's Mod* non sembrano molti – finché non si considera che tutte le versioni precedenti erano state distribuite gratuitamente e che, al momento in cui scriviamo, sono ancora disponibili online a www.garrysmod.com/old. La scelta di distribuire commercialmente la versione più recente ha quindi causato ampio dibattito e alcune reazioni negative nella comunità (e anche sul nostro forum di GamesRadar, www.gamesradar.it). A nostro avviso, i contenuti addizionali della versione corrente, uniti al supporto formale di Valve, valgono il modesto prezzo richiesto e, in passato, altri Mod sono diventati prodotti commerciali di successo, come *CounterStrike* e *Day of Defeat*.

Molte entità, come mostri a mezzi meccanici da combattimento, sono dotate di I.A. a possono attaccare giocatori e bot.

Un palloncino che solleva un carro Tigre non si vede tutti i giorni.

informati su questi fatti della vita vi renderà popolari presso amici, parenti e insegnanti).

I primi esperimenti di una certa complessità, inevitabilmente, condurranno al tentativo di creare qualche reazione a catena: un buon esempio è la tradizionale fila di mattoncini del "domino", che qui possono essere sostituiti da travi, copertoni di automobili o tele dipinte. Reazioni più complesse sono in genere note come "Macchine di Goldberg": si organizzano più enti in modo che ognuno agisca su quello successivo, così che, quando si dà il "via", il risultato sia una spettacolare catena di effetti.

Un difetto del *Gorry's Mod* è che, malgrado la presenza di alcuni filmati di tutorial, il gioco non dà molte idee su cosa fare, lasciando la scoperta delle sue infinite possibilità alla fantasia e alla sperimentazione del giocatore. È possibile connettersi a Internet e ricevere consigli e suggerimenti dalla vasta comunità degli appassionati – ma ci sarebbe comunque piaciuto vedere qualche esempio di più nel prodotto vero e proprio. Alcune delle cose più belle le abbiamo scoperte solo verso la fine della nostra prova.

Il gioco prevede anche una modalità multiplayer in cui più persone collaborano per creare "macchine" enormi, realizzano video e film, o cercano di tirarsi a vicenda allegri scherzoni usando le potenzialità del motore di gioco.

Gorry's Mod è tutto qui... in realtà, è molto di più, ma se quanto abbiamo scritto ha attirato la vostra attenzione, allora non esitate a impegnare i circa otto euro richiesti e a scaricarlo. Se, invece, un modo di divertirsi poco convenzionale non vi attrae, è meglio che vi rivolgiate a qualcosa di più tradizionale, in cui le leggi fisiche siano utili ai fini immediati del gioco, come in *Prey* o *Dork Messioh – Might ond Mogic*.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Dork Messioh – Might ond Magic, Nov 06, 9
Un gioco d'azione fantasy in prima persona il cui motore di leggi fisiche non solo rende l'ambiente più vivo, ma consente di ingaggiare combattimenti con spada e magia molto realistici.

Prey, Ago 06, 9
Lo sparatutto che gioca con la gravità, in sequenze di combattimento in cui le pareti diventano pavimenti e i soffitti pareti. Spettacolare e innovativo, ma poco adatto a chi soffre di vertigini.

info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Team Garry** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 8** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.steampowered.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 133 MB HD, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Incredibilmente divertente
- Un'enorme quantità di entità e strumenti
- Possibilità di "giocare insieme" in multiplayer

- Un po' fine a se stesso
- Comportamento degli oggetti non totalmente reale
- I tutorial potrebbero essere migliori

Il fatto che la nuova versione di questo popolare Mod sia a pagamento farà storcere il naso a qualcuno. In compenso, non vi è nulla di realmente paragonabile sulla scena del divertimento interattivo. Un gioco unico.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIBERTÀ	REALISMO
8	7	9	9	9	8

■ Il motore grafico è cambiato poco, ma la nuova ambientazione Stadium permette di apprezzare al meglio la gestione delle fonti luminose.

■ Ci si ritroverà a utilizzare tutte le tipologie di auto viste nella serie.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

TRACKMANIA UNITED

L'ultimo capitolo della serie *TrackMania* è appena uscito dal forno sempre caldo di Nadeo.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua. L'inglese diventa importante quando si gioca online, per lo meno se si vuole riuscire a comunicare con persone di ogni paese.

IL videogioco ha vissuto tante fasi, dal prodotto fatto da appassionati per appassionati alle megaproduzioni che cercano di accontentare anche il pubblico dal palato meno raffinato, dal titolo sviluppato con pochi euro nei garage al costosissimo best seller da svariati milioni di dollari.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'alba del 2007, con Internet ormai integrato in quasi qualsiasi apparecchio elettronico, le due anime si sono fuse, al punto che chi ama i videogiochi ha un'enormità di software a disposizione, così tanto da coprire anche la nicchia meno rappresentativa. *TrackMania* è il perfetto esempio di una serie nata praticamente "in casa" e poi approdata al grande circuito commerciale grazie all'enorme successo dovuto, più che altro, al passaparola fra i giocatori a dir poco entusiasti.

Un gioco di guida con poche pretese e pubblicizzato solo tramite canali amatoriali, che passo dopo passo è riuscito a diventare uno dei titoli più amati, soprattutto da chi vive costantemente connesso alla Rete. Perché è proprio la sua espressione online a renderlo particolarmente intrigante. Se, infatti, la struttura di gioco si rivela elettrizzante e immediata, la durata dell'esaltazione può essere garantita solamente con la costante aggiunta di nuovi tracciati e sfide, qualcosa possibile solamente distribuendo insieme al gioco un editor, e facendo sì che le creazioni potessero essere facilmente condivise fra gli utenti, liberi di sfidarsi sui circuiti da loro realizzati.

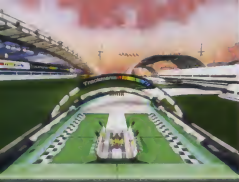
"La perfetta taratura del livello di difficoltà vi farà stare svegli sino a notte fonda"

Migliorando costantemente la formula, Nadeo è ora giunta a *United*, ultima incarnazione di *TrackMania*. Come suggerisce il nome, questo episodio rappresenta la somma di quanto visto fino a questo momento: praticamente, un calderone ripieno di tutti i tipi di circuiti e auto visti dal primo episodio all'ultimo, in cui niente è stato escluso. Sarete felici di rivedere anche le primissime ambientazioni cui eravate rimasti legati: potrete correre in *tutti* i circuiti creati per qualsiasi versione di *TrackMania*.

Rispolverate i vecchi backup, tirate fuori quei tracciati realizzati anni fa e dimenticati in una directory sul disco fisso: ora vivranno nuovamente, grazie anche a tutte le innovazioni portate al motore grafico col passare del tempo, che renderanno più avvincenti anche i primissimi e poco dettagliati circuiti. Parlando più concretamente, chi acquista *United* cosa trova nella scatola? Un'interfaccia simile

SCULTORI SI NASCE

Una delle principali critiche mosse a *TrackMania* dai giocatori non aveva nulla a che fare col gioco vero e proprio, ma riguardava la sua protezione contro la copia. Nadeo, infatti, fino a ora ha sempre utilizzato la temuta StarForce, nota per risultare incompatibile con alcune configurazioni e, in casi estremi, per obbligare a reinstallare da zero Windows per ripristinare alcune funzionalità bloccate dai driver della protezione. Le feroci critiche di molti giocatori (e crediamo anche la procedura legale Class Action contro alcuni produttori di videogiochi) hanno portato alcune case a ripensare la loro scelta, e ad affidarsi ad altre aziende per proteggere i loro preziosi software. Purtroppo, Nadeo sembra mantenere questa pessima abitudine, e dopo aver infilato tale fastidiosa protezione anche nel gioco gratuito (quindi legalmente ridistribuibile) *TrackMania Nations EWSL*, non ci hanno messo molto a inserirla anche in *United*. Lo abbiamo installato su un paio di computer senza riscontrare noie, ma, come al solito, consigliamo a chi lo vuole installare un bel backup di tutto il sistema, in modo da ripristinare il corretto funzionamento nel caso qualcosa non funzioni correttamente. Fortunatamente, in *TrackMania United*, è stata utilizzata una versione "leggera" di StarForce, che apparentemente non installa strani driver sul PC e dovrebbe dare meno problemi rispetto al passato.

■ Il nuovo sistema di scambio di modelli 3D e tracciati funziona particolarmente bene, e stimola ulteriormente la creazione e la condivisione di nuovi contenuti.

Inizialmente alcuni tracciati del tipo Platform vi lasceranno perplessi, ma basterà un po' di pazienza per capire come raggiungere tutti i checkpoint.

COPPER: UNA MONETA VIRTUALE

I soldi fanno girare il mondo, veri o falsi che siano. Questo concetto si applica anche a *TrackMania United*, che introduce i "copper", la moneta di scambio. Li potete guadagnare sbloccando i livelli in modalità single player, e il modo migliore di spenderli è quello di ufficializzare online i vostri risultati, che di conseguenza finiranno nelle graduatorie rendendo la vostra gloria imperitura.

Le collisioni continuano a non essere implementate: il vostro nemico sarà il tempo.

0:18.55
Target: 1:10.11

ai precedenti episodi e circa 200 tracciati inediti, divisi fra le tre modalità principali del gioco (Puzzle, Race e Platform).

Le ambientazioni saranno le medesime, escludendo Stadium, che è inedita. La stessa solfa? In teoria, la risposta è "sì". In realtà, anche se avete sviscerato sino all'inverosimile i precedenti titoli della serie, non vi sembrerà di ripetere alcunché.Il design dei circuiti è sempre magistrale, e la perfetta taratura del livello di difficoltà vi farà stare svegli sino a notte fonda pur di prendere l'agognata medaglia d'oro in tutte le prove. Del resto, i test cui verrete sottoposti sono molto brevi, spesso sotto il minuto, e proprio questa immediatezza è quella che vi spinge costantemente a migliorare di qualcosina il tempo, a prendere un po' meglio una particolare rampa, a dosare correttamente l'acceleratore in quella maledetta curva prima del traguardo. Questo, almeno, per quanto riguarda la modalità Race, dove vince il più veloce a completare il tracciato.

Se vi dedicate ai circuiti di tipo Platform, invece, potrete prendervela con maggior calma: non conta quanto ci mettete a raggiungere il traguardo, ma il numero di tentativi che avete sfruttato. Come lascia supporre il nome, più che correre all'impazzata dovrete riuscire a rimanere in pista e ad attraversare tutti i checkpoint senza cadere negli specchi d'acqua che avvolgono l'intero livello. Inizialmente sembra banale, ma più andrete avanti, più vi renderete conto del sadismo dei programmatori, che ai livelli più elevati vi obbligheranno a funambolismi non da poco per eseguire ogni tratta al meglio.

Per raggiungere l'oro in ogni gara, dovrete insomma adeguarvi a un fastidioso senso di frustrazione: basta un rimbalzo preso male, o salire su una rampa con un'angolazione non perfetta per rovinare la performance. Immaginate il fastidio di sbagliare in pieno l'ultimo salto, dopo aver azzeccato alla perfezione tutti quelli precedenti, rovinandovi così la prestazione da medaglia d'oro. Imprecherete non poco a un certo punto, ma probabilmente non abbastanza da desistere. Perché il bello è che, anche in questo caso, perseverare sarà fondamentale, e a ogni nuovo tentativo il

CORSI DI INGEGNERIA

Se proprio non amate le gare automobilistiche, non è detto che *TMU* non faccia per voi: se vi dilettate nell'esprimere la vostra fantasia realizzando Mod o livelli per altri giochi, il potenziale dell'editor di tracciati stuzzicherà non poco il vostro palato, considerati i numerosi pezzi a disposizione e le infinite potenzialità, limitate solamente dalle capacità di chi sta davanti al monitor.

L'editor, pur essendo molto potente, è semplicissimo da usare.

Molte creazioni degli utenti sono spettacolari da vedere, ma non sempre esaltanti da giocare. Fortunatamente, i circuiti inclusi dai programmatori sono tutti di elevata qualità.

TANTE OPZIONI GRAFICHE
Il motore grafico di *TMU*, pur capace di supportare qualsiasi tecnologia 3D, comprese le più recenti, è incredibilmente scalabile, e potete togliere completamente il dettaglio per farlo girare anche su schede 3D ormai obsolete, con soli 16 MB di RAM e prive di supporto ai pixel shader. La qualità dell'immagine viene ridimensionata, ma almeno la compatibilità è assicurata con ogni computer. Potete in ogni caso "giocare" con i parametri sino a trovare il compromesso ideale per la vostra configurazione.

successo sembrerà sempre più vicino, tanto da spronarvi a riprovare la malefica sfida. Il peggio del vostro turpiloquio, probabilmente, verrà fuori accedendo all'opzione Puzzle. Anche in questo caso, dovrete completare il circuito nel minor numero di tentativi possibile, ma a questa difficoltà aggiungete la necessità di dover costruire almeno alcune parti del tracciato. Avete infatti un numero predefinito di blocchi a disposizione per "tappare i buchi" nella mappa, e meno ne userete, meglio sarà. Oltre alla difficoltà tipica della sezione

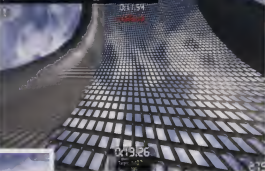
"L'introduzione del capitale virtuale ha giovato parecchio alla saga"

Platform, insomma, dovrete aggiungere la necessità di spremere le meningi per cercare di intuire cosa fare e come. Niente di trascendentale, sia chiaro, ma troppe volte un salto difficile da realizzare vi farà riflettere sulla necessità di modificare il tracciato, che magari era corretto e "solo" difficile da eseguire.

Come nei precedenti episodi, a tutte queste modalità è possibile giocare sia in single player, sia online. Alla fine dei conti, la differenza consisterà unicamente nel fatto che giocando online renderete pubblici i vostri punteggi e, se sarete molto bravi, potrete guadagnare dei "copper", la moneta virtuale di *TrackMania*.

Oltre alla gloria, vi verrà dato un incentivo pecuniario, che vi permetterà di scaricare nuovi tracciati, nuove skin e via dicendo. E alla fine, è proprio questo che aiuta a far decollare *United*, aggiungendo quel qualcosa di cui erano carenti i suoi predecessori. Se, a lungo andare, le sfide online risultavano solo un esercizio di stile, ora riuscire a battere gli avversari diventerà un obiettivo interessante. Prima mancava la gratificazione nel sentirsi un campione, mentre ora si avrà sempre voglia di scalare le classifiche, magari per gradi, iniziando a distinguersi all'interno della propria nazione, per poi iniziare a dare battaglia anche ai giocatori stranieri. A dire il vero, avvisaglie di questa tendenza erano evidenti già con *TrackMania Nations*, scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale e disciplina ufficiale del ESWC, ma solo l'ultima versione apre veramente *TrackMania* al mondo delle competizioni, senza limitarlo a quella manciata di tracciati sviluppati per quell'occasione.

L'introduzione del capitale virtuale e di una forte competizione fra i giocatori ha insomma giovato parecchio alla saga,

Come da tradizione della serie, passando attraverso i giri della morte e altre sezioni particolari, la visuale passerà momentaneamente in soggettiva.

Non esistono danni di alcun tipo. Il tempo, però, è molto prezioso nelle gare di tipo Race, e ogni piccola imprecisione nella guida vi costerà importanti decimi di secondo.

AMBIENTI SCONFINATI

STADIUM
Un mix fra uno stile di guida tecnico e uno aggressivo: i circuiti e le auto tipici di questo ambiente obbligano a saper dare il meglio in entrambi i casi.

COAST
Pochi salti, ma tanta tecnica per le gare sulla costa, che premiano i giocatori precisi e puntigliosi, quelli che non sbagliano nemmeno una piccola curva.

ISLAND
La velocità è tutto per le gare che si svolgono in questo ambiente: le derapate non pagano, e ogni curva va pennellata alla perfezione per ambire alle prestigiose medaglie.

BAY
Gli amanti dei giochi di piattaforme troveranno in Bay una panacea: questo tipo di tracciati si snoda in verticale, sui tetti dei palazzi, e basta un salto mal calibrato per trovarsi a dover ricominciare la sfida.

SNOW
Guidare i grossi pickup su strade ghiacciate e scivolose richiede una precisione incredibile, oltre a dei nervi d'acciaio per non scagliare il joypad per terra dopo l'ennesimo scivolone al di fuori del percorso.

RALLY
Strade sporche di fango, guadi e salti in successione metteranno alla prova anche i piloti più abili, che se non sapranno dosare alla perfezione il gas, si ritroveranno a rimbalzare come le palline di un flipper.

DESERT
Anche i deserti offrono tratte sconfinate sulle quali spingere al limite le automobili, ma quelle utilizzate per questi tracciati sono caratterizzate da sospensioni particolarmente morbide, che rendono difficile affrontare una curva senza girarsi, o colpire un cordolo senza decollare senza meta.

ma per concretizzare tutto questo è stato necessario apportare delle pesanti modifiche all'interfaccia del servizio online.

Connettersi ai server e scaricare mappe, skin o nuovi modelli di auto è diventato semplicissimo, e non richiede nemmeno di uscire dal gioco: direttamente dall'interfaccia è possibile accedere a una sorta di link di vari "portali" ricchi di contenuti aggiuntivi, e solitamente basteranno pochi clic per esplorarli e scaricare quanto si desidera.

Il fatto di non dover uscire dalla partita e ricercare questi add on tramite il normale browser Internet è un vantaggio non da poco, che contribuisce notevolmente a non spezzare mai l'illusione di essere dentro il gioco. Soprattutto, stimola a esplorare e analizzare le varie creazioni, nonché a valorizzare non solo i giocatori bravi, ma anche gli "ingegneri" più fantasiosi, quelli in grado di realizzare i migliori circuiti.

I ragazzi di Nadeo si sono dimostrati molto coraggiosi: non hanno cambiato una virgola delle meccaniche del gioco, rischiando di realizzare qualcosa di troppo simile a quanto visto in passato, ma sono stati bravi nell'inserire quel valore aggiunto necessario a non deludere i fan della saga e ad attirare chi, fino a ora, non si è mai affacciato al mondo di *TrackMania*. Naturalmente, non hanno deluso quanto a fantasia o bravura, proponendo un numero elevatissimo di circuiti inediti, ma che non sanno mai di già visto. Sono soldi ben spesi, quelli per portarsi a casa *United*, anche se non siete dei fan sfegatati dei giochi di guida: la particolare struttura, infatti, permette a *TMU* di risultare splendido non solo ai piloti virtuali, ma anche chi ama i giochi arcade, i platform in particolare. E pur essendo caldamente consigliato, un joypad non è fondamentale: anche la semplice tastiera si rivela eccellente per pennellare al meglio ogni curva e ogni salto, per quanto la comodità del pad sia inarrivabile, fosse anche solo per la comodità di sprofondare nella poltrona mentre si gioca.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed: Carbon, Nat 06, 8
Meno fantasioso, ma non per questo mal realizzato, *Carbon* vi farà sentire dei veri pirati della strada, permettendovi di commettere in tutta sicurezza ogni possibile infrazione al codice della strada.

FlatOut 2, Ago 06, 7,5
Un gioco arcade molto divertente, che fa del motore fisico Havok il suo punto di forza.

info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.TrackMania.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 16 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Adrenalinico
- Immediato
- Stimola la competizione

- Alla fine della fiera, è sempre lo stesso gioco
- Usa StarForce come protezione
- Può indurre dipendenza

***United* racchiude tutta la classe dei precedenti *TrackMania* senza perdere alcunché della loro eredità. Le novità introdotte possono sembrare poco a chi non lo ha mai giocato in Rete, ma *TMU* esprime a pieno il proprio potenziale solo quando si è connessi.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INTERNET	DESIGN TRACCIATI
7	6	9	9	9	9

Il treno è stato ricostruito in base al suo reale aspetto storico.

All'inizio della vicenda non sarete sul treno, ma dovrete raggiungerlo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

AGATHA CHRISTIE ASSASSINIO SULL'ORIENT EXPRESS

Imbarcatevi sul treno più famoso della letteratura gialla!

IN ITALIANO
La traduzione di *Assassinio sull'Orient Express* è completa. Non solo i sottotitoli, ma anche tutti i dialoghi del personaggi sono stati doppiati nella nostra lingua, con un risultato più che discreto, anche per la voce di Poirot, identica a quella ascoltata nei film.

DOPO averci regalato la bella trasposizione di "Dieci piccoli indiani" nel recente *E non ne rimase nessuno*, gli sviluppatori di AWE Games tornano alla carica, sempre ispirandosi a un romanzo di Agatha Christie, stavolta con l'avventura forse più famosa del celeberrimo investigatore belga Hercule Poirot: "Assassinio sull'Orient Express".

L'evento scatenante del caso è abbastanza semplice: nel 1934, a bordo di un treno di lusso destinato ad attraversare mezza Europa, sale un gruppo di passeggeri molto variegato. Il treno è costretto a una sosta di emergenza nel mezzo del tragitto, a causa di una valanga, rimanendo isolato per diverse ore.

Poco dopo la valanga, a convoglio fermo, uno dei viaggiatori viene assassinato nel suo scompartimento. Siamo di fronte a un classico: un crimine in un ambiente apparentemente chiuso e isolato. Il colpevole deve celarsi tra i presenti, sembra ovvio. Ciò che non è ovvio è che molti dei passeggeri sono più di quello che sembrano a una prima occhiata, e non è detto che non ci siano dei clandestini!

Poirot, il noto detective, è anch'egli sul treno e, nel romanzo originale, si occupa delle indagini in prima persona. La principale novità dell'avventura è che non gestirete le sue azioni: Poirot, infatti, resterà vittima di un lieve incidente all'inizio della storia e sarà costretto a letto per gran parte del tempo. Protagonista dell'avventura è, invece, la giovane Antoniette Marceau, dipendente della compagnia ferroviaria e aspirante investigatrice, nonché personaggio inedito rispetto al giallo della Christie. Antoniette si metterà a disposizione del detective, il quale le darà consigli e suggerimenti.

Dopo un inizio molto cinematografico (sottolineato da filmati che, sebbene non molto definiti, sono apprezzabili nel corso dell'intero gioco), vi ritroverete nei panni di miss Marceau, impegnati a interrogare i passeggeri e il personale, a esaminare ogni stanza e armadio, alla ricerca delle prove necessarie a individuare l'assassino. La trovata del personaggio nuovo (già usata nell'avventura precedente) funziona bene: Antoniette può permettersi errori e comportamenti (dovuti ai tentativi del giocatore) che non sarebbero ammissibili nel caso di Poirot. Certamente, non sarebbe bello vedere il bravissimo investigatore sbirciare in ogni angolino, sbagliare associazioni di oggetti o dimenticare qualche particolare nel corso delle indagini. Ecco che la ragazza appare come un espediente ideale, tenendo presente che, in ogni istante, potrete consultarvi con Poirot nel suo scompartimento, ottenendo conferme o... consigli.

> "Potrete scegliere se avvalervi più o meno pesantemente dei consigli di Poirot"

Il detective è stato intelligentemente modellato come una specie di "sistema di suggerimenti" interno ad *Assassinio sull'Orient Express*. Fin dal principio, potrete scegliere se avvalervi più o meno pesantemente delle sue imbeccate, durante le indagini dovrete regolarmente riferirgli le vostre scoperte e deduzioni, e, in base a quanto sarete riusciti a fare da soli, sarete promossi o bocciati in questa personale sfida con il "maestro".

La ricostruzione del treno è meticolosa. Ogni scompartimento sembra una foto d'epoca e i personaggi sono convincenti, sia nei vestiti, sia nelle azioni. Se si eccettuano alcuni brevi momenti alla stazione di partenza, l'intera avventura si svolge sul convoglio. Poche carrozze, non tutte accessibili fin dal principio, saranno a vostra disposizione insieme ai passeggeri: dovrete esaminare ogni particolare e annotare i dettagli interessanti, sperando che siano utili in seguito.

QUALCOSA DI GIÀ VISTO
Gli sviluppatori non hanno resistito alla tentazione di inserire almeno un richiamo alla loro precedente avventura. In una delle carrozze del treno, infatti, potrete trovare qualcosa proveniente dall'Isola di *E non ne rimase nessuno*. Non è un particolare troppo nascosto: a voi il piacere della ricerca!

UNA TERZA ALTERNATIVA

Sul numero di marzo 1998 di GMC è stata recensita quella che, a ragione, può essere considerata la vera alternativa all'indagine di Poirot e Antoniette. Si tratta di *The Last Express*, un'avventura ambientata sullo stesso treno, realizzata con tecniche grafiche molto particolari. Rimasto nel cuore e nei ricordi degli appassionati, *The Last Express* merita ancora di essere giocato.

IMPORTANTI DETTAGLI

All'inizio del viaggio, Antoniette e Poirot, seduti al tavolo da pranzo nella carrozza ristorante, si sfidano a indovinare la storia degli altri passeggeri, semplicemente osservandoli. Momenti come questo sono eccellenti diversivi nel gioco e aiutano ad aumentare la sensazione di coinvolgimento. Sotto questo punto di vista, *Assassinio sull'Orient Express* è davvero soddisfacente.

Il freddo sarà una delle prime preoccupazioni della protagonista: dovrà riparare il sistema di riscaldamento.

Il lieve infortunio di Poirot dà un sapore di novità all'intera trama.

I filmati d'intermezzo, numerosi e di breve durata, sono ben realizzati.

UN BUON CONSIGLIO

Nel corso delle indagini, troverete diversi punti in cui saranno presenti impronte digitali, ma non sarete in grado di raccoglierle fin dal principio. Prendete appunti e segnatevi ogni particolare "in sospeso" come questo, in tal modo non rischierete di "perdere" un particolare importante, notato magari alcune ore prima. Inoltre, vi sentirete ancora più "presi" nel ruolo di investigatori!

COSA CI RISERVA IL FUTURO?

Il team di sviluppo di *E non ne rimase nessuno* e *Assassinio sull'Orient Express* ha fatto capire che, nei progetti futuri, c'è con ogni probabilità almeno una terza avventura ispirata a un libro di Agatha Christie. Probabilmente, si tratterà di uno degli altri romanzi con Hercule Poirot. Nel dubbio, non ci resta che attendere con impazienza le prossime notizie!

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *Assassinio sull'Orient Express*. Il demo è in lingua inglese con sottotitoli nella stessa.

A dire il vero, ci sono anche sequenze all'esterno, nel bosco innevato che circonda il treno bloccato dalla valanga. Queste scene sono realizzate con cura, tanto che sembra quasi di percepire il freddo patito dalla protagonista, e si arriva a temere per la sua sorte in alcuni momenti di tensione.

Tecnicamente, quasi tutti i particolari cari a chi ama le avventure sono stati introdotti. Potrete saltare i dialoghi con un clic del mouse, passare rapidamente da una locazione a un'altra con un doppio clic e non solo: avrete a disposizione anche una comoda cartina del treno, così da spostarvi all'istante in qualsiasi carrozza a vostra scelta.

Similmente, sarete liberi di salvare la partita un numero qualsiasi di volte (un'ottima caratteristica, stranamente non sempre presente in tutti i titoli) e di gestire un notevole numero di oggetti all'interno dell'inventario. Potrete usare ciò che raccoglierete con personaggi ed elementi dello sfondo, combinare più oggetti tra loro o smontarne alcuni in modo da dividerli nelle relative componenti, funzionali ai fini dell'avventura.

Buona parte del tempo scorrerà ascoltando i dialoghi. Questi sono quasi totalmente lineari e molto estesi. Avrete sempre diverse domande a disposizione e le risposte che otterrete saranno esaustive: *Assossinio sull'Orient Express* non è un gioco in cui i personaggi rispondono semplicemente "non saprei" a un interrogativo importante. Nelle fasi iniziali assisterete anche a conversazioni non interattive tra i passeggeri, una trovata intelligente per introdurli all'attenzione del giocatore senza dilungarsi in noiose spiegazioni.

La trama, infine, è abbastanza fedele al romanzo e prevede anche un finale supplementare. A conferma dell'abilità degli sviluppatori e dello sceneggiatore, Lee Sheldon, nel trasporre in avventure per PC le opere della regina del giallo.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

E non ne rimase nessuno, Gen 06, 6½
La prima avventura recente ispirata a un'opera di Agatha Christie, ben realizzata

CSI: Omicidio in 3 dimensioni, Lug 06, 6½
Insieme agli episodi precedenti, si tratta di un esempio di discreta avventura investigativa.

info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **AWE Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www. agathachristiegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Windows XP**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera resa magistralmente
- Esplorazione e indagine realistiche
- Sembra di rivivere il romanzo

- Se cercate azione, ne troverete poca
- Difficile rivaleggiare con Poirot
- Interpretare tutti gli indizi non è banale

Un'ottima seconda prova da parte del team di *E non ne rimase nessuno*. Vi sembrerà di essere sull'Orient Express insieme a Poirot e agli altri personaggi, in un'avventura raccomandata sia a chi già conosce il romanzo, sia a chi vorrà leggerlo subito dopo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	7	8	7

In alcuni casi, come quando è necessario pompare il succo d'arancia per far annegare i Rabbids, la tastiera viene messa a dura prova.

IN ITALIANO

Il sistema di controllo è elementare, ma non sempre intuibile al primo tentativo con una nuova prova. Fa quindi piacere notare che, prima di ogni sfida, sul monitor vengono descritti in italiano i tasti da premere.

I Rabbids utilizzano costumi d'ogni genere, non ultimi quelli di proprietà di Sam Fisher, personaggio della stessa Ubisoft.

Il mouse è il sistema di controllo perfetto quando si tratta di disegnare del cibo per far ingozzare un coniglietto.

GENERE: PARTY GAME

RAYMAN: RAVING RABBIDS

Dalle piattaforme al gioco da festa il balzo è breve, per il mitico Rayman di Ubisoft.

I videogiochi per PC sono divertenti e appassionanti, ma ciò non toglie che abbiano l'innegabile "difetto" di coinvolgere un solo partecipante attivo.

Certamente esistono delle eccezioni, per esempio le simulazioni sportive e gli sparatutto con supporto online, ma ciò non toglie che il livello di coinvolgimento sia, nella maggior parte dei casi, limitato a un solo partecipante per monitor. Tuttavia, esiste una categoria ludica capace di rompere gli schemi. Si tratta dei party game, ovvero dei giochi con cui fare festa e divertirsi in compagnia di amici e familiari.

Il più recente è *Rayman: Raving Rabbids*, un vero e proprio calderone di sfide che hanno per protagonista il dinoccolato personaggio creato più di dieci anni orsono da Michel Ancel sotto l'egida di Ubisoft. Durante la sua lunga carriera, la melanzana salterina è stata per lo più impegnata sulle piattaforme, ma non ha disdegnato prove agonistiche e corse, due discipline già apprezzate sul PC in *Rayman M*. La sua esperienza è divenuta tale, da permettergli di affrontare un gioco che, in verità, sono tanti giochi in uno.

Vista la natura del prodotto, sparare ad altezza Rayman nel caso di un party game sarebbe facilissimo per chi si ritiene un videogiocatore smaliziato:la trama non esiste, il livello di difficoltà è basso, la longevità in singolo limitata, la grafica simpatica, ma con pochi effetti spettacolari, e il sistema di controllo estremamente semplice.

Questi sono difetti che decreterebbero il naufragio di qualunque altro titolo, ma non di *Raving Rabbids*. Quando mai, infatti, ci è capitato di utilizzare il mouse per chiudere le porte dei gabinetti o di ballare a ritmo di rock premendo due tasti? E quando mai abbiamo potuto scagliare una mucca a decine di metri ruotando la mano sul tappetino? La risposta è scontata: mai! Quindi *Raving Rabbids* ha una sua precisa ragion d'esistere e di divertire.

Quelli appena citati sono solo alcuni esempi di spasso alla maniera di Rayman, altri prevedono corse mozzafiato con pacchi esplosivi, disegni a mano libera sul monitor, sessioni di sparatutto in soggettiva... E via discorrendo, per un totale che si avvicina ai 70 mini-giochi. Non tutti sono originali e azzeccati, ma nella maggior parte dei casi il divertimento istantaneo è garantito, soprattutto quando si compete contro o in collaborazione con degli amici.

> "Quando mai ci è capitato di ballare a ritmo di rock premendo due tasti"

Primoz Skulj — GIOCHI COMPUTER

IL GLADIATORE

La Modalità Storia ha ben poco della storia. Rayman deve superare, un giorno dopo l'altro, delle sfide nell'arena per liberare i suoi amichetti prigionieri. Tali prove sono accessibili dai cancelli illuminati presenti lungo le pareti.

IN ALTERNATIVA...

Rayman 3: Hoodlum Havoc, Apr 03, 8
Le piattaforme secondo *Rayman*. E tutti sappiamo bene quanto il personaggio di Ubisoft si trovi a suo agio quando c'è da saltellare.

Rayman M, Feb 02, 7
Buono sfruttamento di *Rayman* in ottica multiplayer. Grafica datata, ma divertimento assicurato per due giocatori.

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Rayman: Raving Rabbids dà il meglio di sé nelle due modalità dedicate al multiplayer: Punti e Famiglia. Nella prima è possibile affrontare i mini-giochi con altri tre partecipanti, con i quali capita di competere a turno o in contemporanea, mentre la seconda è basata sulla collaborazione. Visto il PEGI 3+ del gioco, abbiamo testato alcune prove in ambito familiare con un pargolo di 3 anni e possiamo garantire, ai genitori che ci leggono, che l'esperimento è perfettamente riuscito. Il piccolo ha premuto a tempo lo spazio per sparare e noi ci siamo divertiti a prendere la mira con il mouse.

Nel lancio della mucca, un partecipante fa roteare l'animale con il mouse e l'altro preme spazio per scagliarlo.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.raymanzone.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM 8x, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **4 giocatori stesso PC**

- ■ Rayman e i Rabbids sono simpaticissimi
- ■ Si gioca alla grande con mouse e tastiera
- ■ Sfide in singolo e multiplayer in quantità

- ■ La grafica non è il piatto forte
- ■ I mini-giochi tendono a diventare ripetitivi
- ■ Manca una vera trama nella Modalità Storia

***Rayman: Raving Rabbids* è, senza dubbio, un titolo atipico. In qualità di party game non è fatto per soddisfare le esigenze dei videogiocatori "professionisti", ma per divertire, e parecchio, tutta la famiglia e i gruppi di amici.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	ORIGINALITÀ
6	6	7	7	8	8

Si correrà in perenne solitudine, fatta esclusione per le "vetture fantasma" con i tempi migliori, che diventeranno degli utili punti di riferimento.

L'eccessivo motion blur tende a sfocare tutto, soprattutto quando si ha il sole di fronte.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

XPAND RALLY XTREME

Techland attraversa un periodo creativo: riuscirà questo gioco di guida a diventare un punto di riferimento?

IN ITALIANO

Xpand Rally Xtreme è stato interamente tradotto in italiano.

GLI sviluppatori Techland hanno investito parecchie risorse nel loro motore grafico, tanto da utilizzarlo praticamente in ogni loro gioco.

Poco importa che si tratti di sparatutto in soggettiva o giochi di guida: in entrambi i casi, ciò che anima tutto rimane il Chrome Engine. Per quanto possa sembrare strano, un motore grafico tanto complesso riesce a rivelarsi adeguato per vari generi: una perla rara nel panorama sofware. Sebbene motori quali il Source o il Doom 3 Engine siano molto versatili, a nessuno è mai venuto in mente di farci un gioco di guida, escludendo alcuni esperimenti (nemmeno troppo ben riusciti) effettuati da modder. Con il Chrome, al contrario, sono stati animati sparatutto quali *Call of Juarez* e i vari *Chrome*, ma anche titoli automobilistici come *GTI Racing*, *Xpand Rally* e questo nuovo *Xpand Rally Xtreme*.

Come lascia intuire il nome, *Xtreme* non è un vero e proprio seguito, quanto una versione aggiornata del precedente gioco di guida, tanto che sia la grafica, sia i menu sono praticamente identici. Idem per quanto riguarda le opzioni, che prevedono oltre alla semplice gara o corsa di allenamento, alcune modalità online in LAN o tramite Internet, e naturalmente il campionato. Quest'ultima opzione è anche la più importante, perché, per sbloccare nuovi tracciati e automobili, sarà necessario farsi strada nel duro mondo del rally, sapendosi distinguere in varie tappe caratterizzate da circuiti di ogni tipo, dalle anguste vie montane, asfaltate ma piene di tornanti, al fango e ai sassi della piovosa campagna. La difficoltà crescente è studiata in modo da introdurre il giocatore gradualmente, dandogli in mano inizialmente vetture poco potenti e relativamente semplici da guidare, per poi farlo passare ad altri bolidi, sempre più veloci e complessi da controllare. Trattandosi di un rally, le gare si svolgeranno in solitudine, ma è possibile visualizzare il ghost

> "Tutto è nella media, senza alcunché in grado di distinguersi"

(la vettura fantasma) del miglior giro eseguito, in maniera da avere un punto di riferimento per cercare di migliorarsi. Niente sorpassi azzardati o sportellate, quindi, ma solo traiettorie precise e derapate controllate alla perfezione, per far scivolare la macchina in curva senza farle perdere troppa velocità. Secondo i propri gusti in merito ai giochi di guida, è consentito scegliere fra due sistemi di controllo: uno arcade, con la fisica semplificata al massimo, e un altro più impegnativo, che vuole strizzare l'occhio agli appassionati della simulazione. Una caratteristica presente anche nel primo *Xpand Rally* e nuovamente implementata in maniera, purtroppo, identica. I fan della simulazione troveranno *Xtreme* troppo

COMANDO IO

Non trattandosi di una simulazione, *Xpand Rally Xtreme* non impone l'obbligo di un volante per essere goduto al meglio. Sicuramente è la periferica preferibile, ma anche un joypad andrà benissimo, così come la tastiera, che si rivela particolarmente comoda anche nella modalità di gioco meno permissiva.

CHROME: UN MOTORE OPACO

A dispetto del nome, che suggerisce luccicanti cromature, i giochi realizzati con le ultime versioni del motore Chrome sono tutti caratterizzati da un invadente Motion Blur che sfuoca ogni cosa, rendendo i paesaggi onirici e sfumati. Se un look simile risultava di grande impatto quando l'engine si trovava a dover calcolare sterminate praterie, deserti e, in generale, paesaggi da film western (come *Call of Juarez*), nel caso di un gioco di guida ci si aspetterebbe qualcosa di più attinente alla realtà. Un peccato, perché alcuni dettagli sono incredibili: si possono notare i singoli steli d'erba ondeggiare al vento, così come godersi delle splendide nuvole volumetriche che rendono il cielo molto credibile. L'effetto finale, però, è quello di un'immagine con i colori leggermente impastati.

I tracciati sono pieni di ostacoli da evitare all'ultimo istante, come sassi o profonde buche in mezzo alla strada, che tra l'altro sarà sovente attraversata da animali selvatici o spettatori amanti del rischio.

L'auto non sarà immune ai danni, anzi: una gara splendida potrebbe essere rovinata da un albero centrato all'ultima curva.

L'icona del pilota indica il suo stato di salute: troppi colpi e, anche se la vettura riesce a reggere, dovrete abbandonare la gara.

Nei tornanti, il vostro miglior alleato sarà il freno a mano.

SBLOCCA CHE TI PASSA

Il sistema con cui si sbloccano i contenuti in *Xpand Rally Xtreme* è basilare: vengono aperte al giocatore una manciata di gare, solitamente fra le tre e le cinque, e bisogna posizionarsi almeno secondi in ciascuna di esse, per passare il turno. Inizialmente, l'impresa non è troppo complessa, sebbene avanzando con i livelli sia richiesta una maggior attenzione. Anche nei momenti di estrema difficoltà, la frustrazione resta fortunatamente lontana: è possibile riaffrontare ogni gara quante volte si vuole e raramente una sessione dura più di pochi minuti.

limitato per soddisfare la propria fame di realismo, mentre chi predilige gli arcade lo riterrà un'inutile complicazione, dal momento che rende più difficile affrontare le curve in scioltezza e obbliga a una certa delicatezza nel gestire il gas e lo sterzo. Alcuni potrebbero prediligere il modello di guida meno permissivo – qualche emozione riesce a darla, di tanto in tanto – ma non è certo ai livelli di simulazioni "vere", come per esempio l'indimenticato *Richard Burns Rally*.

Pur tecnicamente curato, *Xpand Rally Xtreme* non riesce a farsi amare. È in tutto e per tutto identico al predecessore, escludendo le ovvie differenze relative a tracciati e automobili. Sebbene avessimo apprezzato *Xpand Rally* ai tempi della sua uscita, ora sono passati un paio di anni, e la formula non è più abbastanza per intrattenere un giocatore. In particolare, i circuiti sono ben poco ispirati e, pur se piuttosto dettagliati, mancano completamente quelle chicche che rendono riconoscibile ogni curva e ogni guado. Il design dei percorsi, inoltre, non fa impazzire, tanto sembrano scontate e innaturali le sequenze di curve che compongono la mappa. Non che siano impossibili o troppo facili da affrontare, sia chiaro, ma l'impressione che abbiamo avuto è quella di tracciati fatti di fretta e non studiati in maniera certosina.

Xpand Rally Extreme sembra una semplice espansione di auto e piste, più che un gioco nuovo. Graficamente non è male e la fluidità è più che accettabile, così come il sistema di controllo – lontano dall'ideale, ma a nostro avviso discretamente divertente. Praticamente, tutto è nella media, senza alcunché in grado di distinguersi tecnicamente o stilisticamente. Con tutta probabilità, dopo alcune ore di gioco (nemmeno troppo ispirate), avrete voglia di passare ad altro.

Ci si poteva aspettare di più sotto ogni aspetto, vista la qualità tecnica e la giocabilità dei precedenti titoli firmati da Techland.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Richard Burns Rally, Ott 04, 8
La simulazione di rally per eccellenza, ottimamente realizzata, incredibilmente realistica e spesso frustrante. Ma affascinante per chi ama le sfide

TrackMania United, Feb 07, 8 ½
Poco realistico, ma incredibilmente longevo e divertente, sia online, sia offline. Uno dei migliori arcade di guida disponibili per PC.

info ■ Casa **Techland** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.xpandrally.com/xrx/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con PS, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Valido sistema per sbloccare i contenuti
- Graficamente accettabile
- Discreto sistema di controllo

- È identico al predecessore
- Circuiti poco ispirati
- La formula di divertimento risente del tempo

Xpand Rally Xtreme **si rivela un gioco di guida poco ispirato, partendo dai circuiti per arrivare alle scelte stilistiche in campo grafico e sonoro. Non è mal realizzato, solamente poco stimolante e piuttosto noioso.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CIRCUITI	REALISMO
7	6	6	5	5	5

6

La grafica ha un aspetto un po' datato, anche con i dettagli impostati al massimo.

Alcuni allenatori hanno dei nomi spiritosi: cosa ne dite di una sciata con Carlos Satana?

SCIATORI ONLINE

Oltre all'esperienza in singolo, *Alpine Ski Racing 2007* dispone di una solida modalità online, che permette di sfidare sciatori di tutto il mondo attraverso Internet. Ci si può affrontare anche sullo stesso computer, alternandosi ai comandi e cercando di fermare il cronometro sui tempi migliori.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

ALPINE SKI RACING 07: BODE MILLER VS. HERMANN MAIER

L'alternativa economica a un costoso skipass sulle Dolomiti.

IN ITALIANO

Alpine Ski Racing 2007 è interamente tradotto e doppiato in italiano. Il risultato non è dei migliori. Lo stesso discorso vale per il manuale, comprensibile ma decisamente scadente.

ANCHE quest'anno, gli appassionati di sci potranno dedicarsi al loro sport preferito, regalandosi qualche bella settimana bianca sulle nostre meravigliose montagne. È uno sfizio costoso, però, che tra i prezzi dello skipass e degli alberghi potrebbe scoraggiare i meno abbienti. E qui, come al solito, entrano in gioco i PC, che con la loro capacità di simulare la realtà rappresentano una soluzione sana ed economica.

È il caso di questo *Alpine Ski Racing 2007*, che ripropone in versione digitale ogni dettaglio dello sci professionale. La cura e la precisione usata dagli sviluppatori risulta evidente sin dal primo avvio della modalità carriera, che, invece di propinare una gara dopo l'altra, lascia spazio a una fine gestione del proprio atleta. Tanto per cominciare, bisogna allenarsi, e per farlo ci vuole un buon trainer. Sarà dunque necessario investire parte del proprio denaro per assoldare un valido professionista, in grado di potenziare le nostre caratteristiche al momento opportuno e di valorizzare il nostro talento. Poi, affinché tutto vada per il verso giusto, ci vuole l'attrezzatura adatta, da acquistare nel negozio in base alle proprie finanze. All'inizio non si nota quasi la differenza, ma, ai livelli più alti, indossare il giusto paio di sci influenzerà pesantemente l'esito delle gare. Per la gioia degli amanti della simulazione, sarà addirittura possibile applicare manualmente la sciolina, cambiandone la miscela in base alle condizioni meteorologiche e al tipo di neve prevista. Certo, non tutti sono in grado di farlo e per questo, un po' come avviene con l'allenatore, è opportuno assumere

> "Sarà necessario investire parte del proprio denaro per assoldare un allenatore"

un esperto che, di gara in gara, si occuperà di mantenere in efficienza l'attrezzatura. Questo lato gestionale di *Alpine Ski Racing* è ben fatto, e lascia spazio tanto agli appassionati più estremi quanto agli sciatori della domenica.

Anche il gioco vero e proprio funziona a meraviglia, garantendo la giusta dose di realismo e una sensazione di velocità soddisfacente. Naturalmente, stiamo parlando di un titolo indicato a un tipo ben preciso di giocatore, che rischierebbe di venire a noia a chiunque non nutra un forte amore per la neve e per tutto ciò che la circonda. La grafica, infatti, ha un aspetto un po' datato e, dopo qualche ora, le piste sembrano tutte uguali e ripetitive. Ciò nonostante, chi cerca una buona simulazione di sci troverà in *Alpine Ski Racing 2007* tutto quello che desidera. È realistico, giocabile e realizzato con cura, tutte caratteristiche abbastanza rare quando si parla di generi così di nicchia.

Fabio Bortolotti

NON SPARATE AL CRONISTA

La telecronaca di *Alpine Ski Racing* è ripetitiva e, pur essendo stata registrata da cronisti di professione, suona posticcia come poche. Ricorda quella dei giochi di calcio di qualche anno fa, e va a braccetto con una traduzione povera, piena di imprecisioni e di espressioni scorrette. Per fortuna, non è uno degli aspetti centrali del gioco e non basta a guastare i pregi di *Alpine*.

Impostare delle buone traiettorie richiede pratica e coordinazione, proprio come nello sci vero.

IN ALTERNATIVA...

Ski Racing 06, Gen 06, 7
L'episodio dell'anno scorso, reperibile sugli scaffali a un prezzo più contenuto rispetto a quello nuovo.

Torino 2006, Feb 06, 6½
Il gioco ufficiale delle scorse olimpiadi invernali, con più discipline oltre allo sci.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **RTL** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kochmedia.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 1,4 GB HD, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet, stesso PC**

- Interessante lato gestionale
- Realistico e curato
- Adatto anche ai principianti

- Pessima telecronaca
- Traduzione di bassa qualità
- Non adatto a tutti

Una simulazione ben fatta, arricchita dalla possibilità di gestire ogni aspetto della vita dell'atleta. Chi ama lo sci a livello agonistico non rimarrà deluso, e troverà in *Alpine Ski Racing 07* tutto ciò che cerca.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	PISTE
7	5	7	7	8	7

Riuscite a immaginare qualcosa di più pericoloso?

CARRIERE TELEVISIVE

Prima di accedere al talk show finale, Sam e Max saranno obbligati a varie trasmissioni, con risultati spassosi. Dovranno concludere con successo l'episodio di una sit-com, presentare un programma di cucina in diretta, vincere sia un concorso canoro, sia un quiz a premi... il tutto imbrogliando a più non posso!

Myra, la conduttrice del talk show in cui l'episodio trova il suo epilogo, è un personaggio esilarante.

I LEGAMI TRA GLI EPISODI

Oltre ai personaggi secondari ricorrenti, in *Situation: Comedy* ritroverete i Soda Poppers, i tre fratelli ex star televisive protagonisti del primo capitolo. Inoltre, un preciso particolare sembra legare i due casi affrontati finora dai due investigatori. Nella scena finale di questo secondo capitolo, poi, un indizio mostra qualcosa che potrebbe avere a che fare con il futuro della vicenda...

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX – SITUATION: COMEDY

Gli investigatori più strampalati dei videogiochi si avventurano nel mondo della televisione.

A un mese dall'uscita del primo episodio della nuova serie di *Sam & Max*, ecco la seconda puntata della saga, intitolata *Situation: Comedy*.

Come al solito, tutto inizia nell'ufficio dei due investigatori: squilla il telefono e un nuovo caso fa capolino nella loro (e nella vostra) giornata. Una famosa conduttrice di talk show televisivi, apparentemente impazzita, tiene in ostaggio ospiti e pubblico minacciando di proseguire con il suo spettacolo indefinitamente. Questo è un lavoro per Sam, il pacato investigatore canino amato da generazioni di giocatori, e Max, il simpatico e pericoloso coniglio bianco, tanto assurdo caratterialmente quanto simile a un peluche.

Alcuni ostacoli, però, si frappongono tra i due beniamini e il caso. Prima di poter accedere agli studi televisivi, Sam & Max dovranno superare un provino per il quale sarà necessario risolvere alcune situazioni, che vi faranno rincontrare personaggi già presenti nel primo episodio.

Giunti negli studi televisivi, i due dovranno riuscire a farsi ammettere al talk show. L'ammissione è una sorta di grande enigma multiplo che li vedrà affrontare diverse prove televisive, per riuscire a ottenere (spesso con l'inganno) tutto ciò di cui avranno bisogno.

Tecnicamente, *Situation: Comedy* è identico al precedente *Culture Shock*. La grafica fumettosa rende giustizia a personaggi e ambienti; i dialoghi, sebbene lineari, sono divertenti e spesso un po' sopra le righe e i personaggi secondari, bizzarri a dire poco, rappresentano il perfetto corollario alle peripezie del duo investigativo. Interfaccia e inventario sono ridotti all'essenziale: un cursore permette di compiere ogni

> **"Un'avventura valida, ma di breve durata"**

operazione e gli oggetti recuperabili saranno una manciata, utilizzabili solo con l'ambiente e i personaggi.

Gli enigmi sono abbastanza vari, con un paio di momenti in cui la soluzione più ovvia non sarà per niente quella corretta, e le situazioni sono sempre divertenti, in particolare il talk show, la cui presentatrice è inarrestabile.

Come già successo con *Culture Shock*, il

Anche stavolta, la sequenza in auto sarà fondamentale per proseguire nel gioco.

gioco è bello, ma dura poco. L'episodio, in vendita solo online sul sito di TellTale Games (**www.telltalegames.com**) a circa 7 euro (pagabili con carta di credito o Paypal), si completa nel giro di 3 - 4 ore, a patto di non rimanere bloccati in uno dei punti più impegnativi, peraltro mai impossibili.

Forse meno vario del primo episodio, *Situation Comedy* è assolutamente apprezzabile, soprattutto per le scene ambientate negli studi televisivi, ed è una valida avventura, considerando il prezzo molto basso cui è proposto.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

LINGUA STRANIERA

Come il primo episodio, anche *Situation: Comedy* è disponibile solo in lingua inglese. I sottotitoli (sempre in inglese) rappresentano un ottimo aiuto alla comprensione. Le espressioni usate dai due protagonisti, infatti, non sono proprio banali.

IN ALTERNATIVA...

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, 7 ½
Una bella avventura totalmente gratuita, gli appassionati dovrebbero provarla.

Sam & Max: Culture Shock, Dic 06, 7
Il primo episodio che vede il ritorno dei due protagonisti.

Info ■ Casa **Tell Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Conn. a Internet per scaricarlo**
- Sis. Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D T&L**
- Multiplayer **No**

- Non delude se paragonato al primo episodio
- Sam e Max sono sempre in forma
- Enigmi e trama divertenti

- Si risolve in meno di 4 ore
- Non sufficientemente impegnativo per un esperto
- La trama non ha una grande complessità

Un'avventura divertente e ben realizzata, tanto da farci sperare che l'intera serie si mantenga su questi livelli. Trama ed enigmi sono però limitati dalla durata del gioco e dalla struttura a episodi, e ciò non permette al titolo di puntare davvero in alto.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	5	6	7

NUOVI EROI
L'unico punto interessante di *Syberion Conflict* è, forse, la presenza sul campo di "generali" che, secondo l'esperienza accumulata in combattimento, possono "passare di livello" e acquisire nuove abilità, mutando ed evolvendo in forme diverse.

La base aliena controlla la produzione di nuovi droni da battaglia, collegata a un bionodo energetico.

La ricostruzione delle truppe sovietiche degli Anni '60 non ha nulla di storico.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SYBERIAN CONFLICT

Un'astronave si schianta sul nostro pianeta. Sessant'anni dopo, gli extraterrestri localizzano il relitto e cominciano l'invasione!

IN ITALIANO
Syberion Conflict è tradotto in italiano: sia la confezione e il manuale di gioco, sia i menu e i testi a video (nonché il parlato) sono nella nostra lingua.

NEL panorama dei giochi strategici esistono alcuni canoni irrinunciabili, standard qualitativi che un giocatore medio si aspetta dal titolo che ha appena acquistato e installato sul proprio PC. Purtroppo, *Syberian Conflict* non presenta questi standard e risulta un prodotto carente sotto diversi punti di vista.

Tanto per cominciare, l'unica modalità presente è quella di "Campagna" (divisa in due parti, una extraterrestre e una umana): manca la possibilità di disputare uno scenario o una "schermaglia", di creare partite personalizzate o di giocare in rete grazie a una modalità multiplayer. La campagna, inoltre, è semplicemente un insieme di dodici missioni che si può scegliere di affrontare da uno dei due punti di vista. Non esistono altre fazioni, né mappe extra.

Per quanto riguarda il sistema di controllo, una cosa che colpisce subito è l'assenza di "formazioni" in cui disporre le proprie truppe: cliccando con il pulsante destro del mouse, una volta selezionata un'unità, la faremo muovere nel punto indicato, ma non sarà consentito cambiare le posizioni all'interno del gruppo o disporre di comandi più avanzati (come un atteggiamento più o meno offensivo, eccetera).

La quantità e, soprattutto, la qualità delle unità militari a disposizione sono decisamente altri punti deboli di *Syberian Conflict*: non ci sono edifici di produzione o di difesa e le truppe sono limitate e molto simili tra loro. Quasi ogni unità terrestre corrisponde a un soldato alieno, comprese le "basi principali" e i "generali" che hanno poteri speciali (come alzare un campo di forza difensivo o ripristinare l'energia degli alleati nelle vicinanze). Anche il sistema di produzione è identico, che si usino gli invasori o i difensori: la base dovrà collegarsi a un nodo bioenergetico (cosa che, se ha senso per gli alieni, ne ha decisamente meno per l'Esercito Sovietico degli anni della Guerra Fredda). A tutto questo si aggiungano un livello di difficoltà e una curva di apprendimento decisamente mal calibrati e una presentazione grafica meno che eclatante.

> "La campagna è semplicemente un insieme di dodici missioni"

L'obiettivo delle missioni è quello di impadronirsi dei nodi bioenergetici e di controllarli per produrre nuove truppe.

Non ci sentiamo, dunque, di consigliare un prodotto così superficiale e scarso in termini di opzioni di gioco, di innovazione, di sistema di controllo e di possibilità strategiche. Senza dubbio, sulla piazza si trovano giochi più interessanti, e dotati di un livello più approfondito in termini di giocabilità e di longevità.

Yuri Abietti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

La Battaglia per la Terra di Mezzo II, Mar 06, 8½
Un bel gioco strategico in tempo reale di ambientazione fantasy nel mondo di Tolkien.

Age of Empires III, Nov 05, 9
Uno dei più grandi classici del genere nella sua più recente incarnazione videoludica.

info ■ Casa **Power Up** ■ Sviluppatore **Wireframe Dreams** ■ Distributore **Power Up** ■ Telefono **02/783676** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.power-up.it

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Totalmente tradotto
- Controlli intuitivi
- Buoni effetti speciali

- Poche missioni e modalità di gioco
- Due eserciti molto simili
- Scarse opzioni di gestione

Una presentazione non eccelsa, l'assenza di importanti opzioni di gestione delle truppe e la scarsità di modalità di gioco rendono *Syberian Conflict* superficiale e decisamente datato. Non può in alcun modo reggere il confronto con la concorrenza.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
5	6	6	5	6	5

5

Quando si effettua qualche colpo particolarmente riuscito, la telecamera – che non può essere gestita dal giocatore – provvede a inquadrare più da vicino.

LA FORZA DEL DRAGO

Il sistema di combattimento di *Eragon* è abbastanza intuitivo e, per certi versi, soddisfacente. Purtroppo, nonostante il tentativo degli sviluppatori di aggiungere poteri sempre nuovi al comparto di mosse a disposizione dell'eroe, tutto diventa ben presto noioso. Almeno non ci si può lamentare dell'efficacia del nostro collega affidato al computer, che non fa rimpiangere l'eventuale assenza di un compagno di gioco umano. Per godere al meglio dell'avventura, è senz'altro consigliato l'utilizzo di un joypad a undici pulsanti.

Occasionalmente, il drago verrà in aiuto del suo "giovane amico" mettendogli a disposizione i propri artigli.

IN ITALIANO

Il gioco gode di un traduzione in italiano completa, che abbraccia manuale, sottotitoli e persino il doppiaggio. Un lavoro con i fiocchi, almeno sulla carta, ma l'interpretazione dei doppiatori non è da premio Oscar e le battute dei personaggi tendono a ripetersi eccessivamente. Chi ama le curiosità da "dietro le quinte" apprezzerà i contenuti sbloccabili relativi alle fasi di produzione del film.

GENERE: AZIONE

ERAGON

Basta mezz'uomini e anelli magici: il fantasy torna a parlare di draghi!

CON la puntualità di una cambiale, ecco arrivare il videogioco ispirato alle avventure del giovane Eragon, che hanno raccolto consensi sia in libreria, sia al cinema.

Come spesso accade in questi casi, il taglio narrativo del gioco si presta a renderlo più un adattamento della pellicola che del libro. Ciò è sottolineato anche dalla presenza di numerosi contenuti sbloccabili che fanno proprio riferimento al film (trailer, interviste e compagnia bella) e che possono essere collezionati scovando, in ciascun livello, un uovo di drago ben nascosto: impresa che, qualora riusciate a raggranellare tutti i segreti, regalerà anche un extra di gioco vero e proprio. In realtà, i fan di "Eragon" farebbero meglio a preoccuparsi di ben altri problemi, piuttosto che trovare il tempo di lamentarsi dell'inevitabile stringatezza degli eventi, che si susseguono con una rapidità eccessiva, banalizzando il libro e lasciando insoddisfatto chi non lo ha letto.

Innanzitutto, va precisato che *Eragon* è il classico gioco "taglia e affetta" sulla falsariga dell'adattamento de "Il Signore degli Anelli" realizzato da Electronic Arts sotto forma di avventura in terza persona. Anche in questo caso, ci si trova a combattere insieme a un compagno gestito dal computer, che può essere affidato in qualsiasi momento a un amico in carne e ossa. Le armi a disposizione sono un'efficace spada (il cui danno si potenzia nel corso dei livelli) con cui effettuare vari tipi di combinazioni d'attacco e un arco, ideale per gli attacchi a distanza. In più, l'appartenenza all'esclusivo club dei Cavalieri del Drago, di cui Eragon è l'ultimo discendente, gli permette di usare la magia in molteplici modi.

Si va dallo spostare oggetti e nemici al riassemblare pezzi di legno come fossero dei LEGO per costruire scale o altri appigli, senza dimenticare la facoltà di scagliare lance o invocare telepaticamente l'aiuto della

> "Alla varietà di situazioni corrisponde poca libertà"

dragonessa Saphira. In realtà, però, a tanta varietà di situazioni corrisponde poca libertà d'azione: i punti in cui usare la magia sono segnalati da una mano blu, in prossimità della quale basta tenere premuto un tasto per lanciare in automatico l'incantesimo più adatto. Anche gli scenari di gioco corrono su binari abbastanza fissi e persino i livelli a cavallo del

La magia è utile ma, una volta usata, necessita di qualche secondo per permettere all'apposita barra di ricaricarsi.

drago, apparentemente sconfinati, prevedono percorsi assolutamente prestabiliti.

Fra gli esempi più infelici, si potrebbe annoverare lo scenario boscoso da attraversare in groppa al drago, in cui non ci si può neanche infilare arbitrariamente fra gli alberi, ma si è costretti a imboccare la strada predefinita, pena lo schianto.

Fra le altre pecche, figura una realizzazione grafica che lascia a desiderare sia nelle ambientazioni, sia per quanto riguarda i personaggi, dotati di poche e grossolane animazioni e di un'espressività facciale prossima alla zero.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re, Nat 03, 7
L'opera di Tolkien e tutto ciò che le orbita intorno si attesta su un livello più alto rispetto a *Eragon*. Un'ottima alternativa, se amate il fantasy.

Onimusha 2 Demon Siege, Apr 06, 7½
Ottimo se sono le spade affilate a solleticare la vostra curiosità e vi alletta l'idea di un viaggio nel tempo nel Giappone medievale.

Info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Sierra Ent./Stormfront Studios** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.eragongame.com/it/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, Win 2000/XP, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Sistema di combattimento intuitivo
- Buona I.A. del compagno
- Livello di difficoltà equilibrato

- Grafica insufficiente
- Poca libertà d'azione
- Mancanza di varietà

Un gioco consigliabile solo agli appassionati del libro di Christopher Paolini, purché siano disposti a chiudere un occhio sulla realizzazione complessiva non troppo ispirata e sulle trame eccessivamente "compresse".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FEDELTÀ AL LIBRO
5	5	6	5	6	6

■ Gli scontri tattici riescono a essere vasti e dettagliati quanto un intero altro wargame!

IN INGLESE

Un'edizione tradotta di *Forge of Freedom* non è disponibile. Il gioco, attualmente, può essere installato solo in inglese e non ne sono previste traduzioni in altre lingue. È acquistabile dal sito www.matrixgames.com in formato "download digitale" per 39,99 euro, mentre tra breve dovrebbe essere disponibile una versione in scatola per circa 5 euro in più.

GENERALI DI TALENTO?

I nomi degli uomini che guidarono le armate del Nord e del Sud sono famosi anche tra coloro che non si sono mai interessati a questo periodo della storia americana. Quando la guerra di secessione scoppiò, però, entrambi gli schieramenti non sapevano cosa aspettarsi dagli uomini al comando dei loro eserciti: quasi nessuno aveva combattuto in battaglia, mentre molti di loro erano stati nominati grazie ad appoggi politici o familiari. Se lo vuole, il giocatore di *FoF* può simulare questo fatto lasciando generare casualmente al PC il valore dei suoi comandanti, celando le loro caratteristiche finché non vengono messi alla prova sul campo. In alternativa, ma, paradossalmente, meno realisticamente, la guerra può essere combattuta usando i valori storici.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

FORGE OF FREEDOM

Il sistema di gioco di *Crown of Glory* racconta la guerra di secessione americana.

APPARSI quasi all'improvviso sulla scena dei wargame storici con *Crown of Glory* (il bel gioco a turni dedicato alle campagne del periodo napoleonico recensito su GMC di settembre 2005 e meritevole di un 8), gli sviluppatori di Western Civilization rappresentano, oggi, uno dei punti di riferimento principali per coloro che si interessano alle guerre del XIX secolo.

Tra queste, una delle più importanti e sanguinose fu la guerra civile americana, scoppiata nel 1861 a causa dell'uscita degli stati del Sud dagli USA e conclusasi nel 1865 con la vittoria del Nord e il rientro dei "ribelli" nell'unione. *Forge of Freedom* copre questo grande conflitto sia su scala strategica, sia al livello delle singole battaglie. Durante la fase di pianificazione, i due giocatori (uno dei quali può essere gestito dalla I.A.) reclutano armate e inviano loro ordini di movimento su una mappa degli Stati Uniti che copre l'intero continente nordamericano a ovest delle montagne rocciose. La fase di "risoluzione" vede il PC risolvere contemporaneamente gli ordini di entrambi. In base al livello di difficoltà e alle opzioni selezionate, la parte di gestione strategica può includere fattori di politica interna e internazionale (rapporti diplomatici con le superpotenze europee), problematiche legate alla produzione e allo sviluppo tecnologico, ed eventi casuali.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Quando due eserciti nemici si incontrano, esistono due possibilità di risolvere la battaglia: quella "veloce" impiega un metodo alquanto stilizzato, in cui "figurine" rappresentanti le brigate vengono posizionate su una griglia in base alla tattica che vogliamo che impieghino (attacco, carica, difesa o ritirata), poi lo scontro viene risolto dal computer. In alternativa, si può decidere di giocare materialmente la battaglia su una mappa tattica divisa in esagoni e con movimento a turni, utilizzando quello che, di fatto, è un sistema di gioco a sé stante – in modo non dissimile da quanto avviene in *Medieval II: Total War*. *Forge of Freedom* è un vero almanacco della guerra di secessione americana e richiede parecchio impegno. Alcune battaglie tattiche possono rivelarsi faccende lunghissime, mentre seguire contemporaneamente tutte le problematiche al massimo livello di difficoltà è una vera impresa. Inoltre, (quest'ultima non è una critica, ma solo un'osservazione) occorre ricordare che la guerra, storicamente, fu profondamente sbilanciata a favore del Nord, e *FoF* riflette questo stato di cose (risultando, come conseguenza, più interessante da giocare con la Confederazione contro l'Intelligenza Artificiale). Consigliato a chi ha molto tempo, e senz'altro non ai principianti.

> "Alcune battaglie tattiche possono rivelarsi lunghissime"

■ Oltre a condurre la guerra, dovremo soddisfare politicamente i governatori dei vari stati.

Vincenzo Beretta

ALTERNATIVA...

Crown of Glory, Set 05, **8**
Il precedente wargame di Western Civilization usa lo stesso sistema di *Forge of Freedom* per simulare le guerre napoleoniche. Leggermente più giocabile e con un supporto per fino a 8 avversari in multiplayer.

Birth of America, Giu 05, **8**
Un bel gioco dedicato alle guerre franco-indiane e alla rivoluzione americana. Leggermente meno dettagliato di *FoF*, ma molto più giocabile.

Info ■ Casa **Matrix** ■ Sviluppatore **Western Civilization Games** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.west-civ.com/ForgeOfFreedom/FOF_Index.htm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore a 200 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore a 500 MHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **fino a 2 Internet/LAN, e-mail**

- ■ Combattimenti tattici e campagna strategica
- ■ Include fattori economici, diplomatici e militari
- ■ Il titolo più dettagliato su questo periodo storico

- ■ Non adatto ai principianti
- ■ Alcune battaglie tattiche sono lunghissime
- ■ Intelligenza Artificiale mediocre

***Forge of Freedom* soddisferà coloro che cercavano un buon titolo sulla guerra civile americana, o chi vuole iniziare a interessarsi a questo periodo della storia militare. È, però, meno giocabile di *Crown of Glory* ed è sconsigliato a chi intenda muovere i primi passi nel genere.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	5	6	8	6	8

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Microsoft **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** italiano (manuale scaricabile) **Prezzo:** € 13 **Provato su:** Nov 02, 9 – Dic 03, 7 (*The Titans*)

AGE OF MYTHOLOGY: GOLD EDITION

DA sempre, Ensemble Studios è sinonimo di strategia in tempo reale. Questi abili sviluppatori hanno dato vita allo storico *Age of Empires*, definendo i tratti distintivi di un genere e mostrando al mondo come unire ragionamento, ritmo e giocabilità.

Age of Mythology arriva esattamente dallo stesso gruppo, che ha deciso, per una volta, di dare spazio alle leggende, alle religioni antiche e alle creature fantastiche. Di conseguenza, pur trovandoci alle prese con il più classico degli RTS, comanderemo eserciti presi direttamente dai libri di mitologia, gestendo il nostro rapporto con le divinità ed evolvendoci in base al loro volere.

La grafica è ancora attuale, ed è in grado di sfruttare anche le schede più recenti.

La versione base del gioco permette di calarsi nel ruolo di condottieri dei Greci, degli Egizi e delle popolazioni nordiche, ma installando l'espansione *The Titons*, inclusa nella confezione, si otterranno anche gli interessanti Atlantidei. Questa nuova civiltà è bilanciata alla perfezione e non guasta i raffinati equilibri esistenti tra le altre tre. Inoltre, di tanto in tanto, sarà possibile evocare un Titano, gigantesca creatura in grado di annientare nutriti eserciti in pochi secondi.

Age of Mythology non ha perso una briciola del proprio fascino e si rivela un RTS degno del suo nome anche in multiplayer. La comunità online è ancora fiorente e, con pochi clic, si riescono a reperire decine di Mod e mappe amatoriali, molte delle quali sono di grande qualità.

Casa: Atari **Distributore:** EMC **Lingua:** inglese **Prezzo:** € 4,99 **Provato su:** Lug 01, 8

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS

QUELLO dei simulatori spaziali è un genere di nicchia, che oggigiorno non gode più della popolarità di un tempo. Nacque con gli storici *Elite* e *Frontier*, ed ebbe il suo momento di gloria ai tempi di *X-Wing*, *Wing Commonder* e *Privoteer*. Ultimamente, però, qualcuno si sta interessando di nuovo alle astronavi e alle galassie, come testimoniano la serie di *X* e il recente *Darkstar One*.

Independence Wor 2 è un titolo molto valido, la cui sfortuna fu proprio quella di non incontrare l'interesse che avrebbe meritato. Uscì nel 2001, proponendo una formula tanto classica quanto ben eseguita. C'era una galassia enorme da esplorare, badando agli affari propri o cercando missioni da risolvere per portare avanti la trama, scegliendo se comportarsi da bravi piloti o se darsi alla pirateria spaziale. Ora, a distanza di cinque anni, tutto continua a funzionare come dovrebbe.

L'interfaccia è un po' complessa, ma permette di avere tutto sotto controllo.

Il sistema di combattimento e la fisica che gestisce la navigazione si collocano nella virtuosa terra di nessuno che divide realismo e giocabilità, e la vicenda è affascinante e originale. La grafica, pur non essendo all'avanguardia, è ricca di stile, e mostra come non servano schede 3D da capogiro per ottenere risultati suggestivi e a prova di invecchiamento. L'unico dato che potrebbe scoraggiare qualcuno è la difficoltà, non eccessiva, ma un po' più alta rispetto agli standard odierni.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS

Titolo	Prezzo
Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Black & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Constantine	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Cycling Manager 5	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,90
Imperial Glory	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Come ai vecchi tempi."

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Riparte il concorso!"

Test Drive Unlimited
BANNED.Neon
"Strade di fuoco... Sulla Rete!"

DEFCON
GMC.Homer
"In attesa di altre battaglie!"

PES 6
GMC.Pettinato
"In barbagia no!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI:** Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) [illegible]
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05/Gen 07 ■ **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa Take 2 Distributore Take 2 IT
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI:** Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: 8½
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console

2) FIFA 07 Ott 06
Casa. EA Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa Gremlin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI:** MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: [illegible]

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa Gathering Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI:** Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE 99 - 02 Lug 03
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa. Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa. Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI:** Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO [illegible]
Casa JoWooD Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI:** Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa Paradox Ent Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 06 ■ **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) The Sims 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa. Vivendi Distributore Vivendi
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) The Longest Journey
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
■ Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO
Casa Digital Jester Distributore. E2 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

6) SYBERIA II Apr 04
Casa. Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore· Halifax
■ Soluzione· Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) Prince of Persia: I Due Troni
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa. Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ Sol: Dic 02 Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa· Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) World of Warcraft
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa. NCSoft Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

6) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa Mythic Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore Activision
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) The Elder Scrolls IV: Oblivion
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Gen 07 ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

6) GOTHIC 3 Nov 06
Casa JoWooD Distributore Koch Media
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. In un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) Madden NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa. EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

6) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa· Aspyr Distributore Blue Label
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa. Aspyr Distributore Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2162 Nov 06
Casa EA Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1966 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C.T.O
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
■ Trucchi. Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa Valve Distributore Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **SERGIO LEONHART** Migliori RTS
1. Black & White
2. Commandos 2
3. Haegemonia: Legions of Iron
4. Medieval: Total War
5. Homeworld: Cataclysm

■ **NICKILLER299** Migliori MMORPG
1. Lineage II
2. World of Warcraft
3. Guild Wars
4. FLYFF
5. Anarchy Online

■ **GRIFO1988** Migliori puzzle game
1. Armadillo Run
2. Ralph il Lupo all'Attacco
3. Bust-a-Move 4
4. Pac-Man

■ **-GEPPO BERGHEM-** Finiti più volte
1. Metal Gear Solid (15 volte)
2. Splinter Cell: Chaos Theory (8 volte)
3. Call of Duty 2 (5 volte)
4. Spliter Cell: Double Agent (3 volte)
5. Far Cry (3 volte)

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/837671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

SCONTRO FRA TITANI NEGLI STATI UNITI!

La lotta per il miglior evento invernale conosce finalmente un vincitore.

DA diversi mesi, ormai, la sezione Arena del Next Level non si occupa degli eventi che si stanno tenendo all'estero.

La stagione italiana nel 2006 è stata, infatti, un susseguirsi di grandi appuntamenti e di emozioni. Non c'era motivo di occuparsi di competizioni lontane e difficilmente raggiungibili quando nel territorio dello Stivale si sono disputati eventi quali i World Cyber Games, che lo hanno reso per una settimana la patria del netgaming. Il freddo inverno, però, ha portato in primo piano una lotta fratricida di cui sarebbe impossibile non parlare. Circa un anno fa, il CPL World Tour aveva raggiunto l'apice della sua ascesa con la finale in diretta sul canale MTV e con un montepremi dalla cifra record di un milione di dollari.

Da quel momento, i due amici fraterni, Scott Valencia e Angel Munoz, coloro che hanno cresciuto il CPL nel corso degli anni, si sono improvvisamente separati per divergenze insanabili. Le idee dell'uno non piacevano più all'altro e, un po' come accaduto al celebre duo Carmack/Romero, c'era chi puntava troppo in alto, con il rischio di bruciare le proprie ali. La separazione ha portato Scott Valencia a creare – con la partecipazione di Intel – le "World Series of Videogame" (WSVG).
Dal canto suo, Angel Munoz, dopo un periodo di forte incertezza, è riuscito a sostenere il CPL World Season grazie al supporto di AMD. Entrambi gli eventi si sono conclusi sul suolo statunitense nello scorso dicembre con risultati differenti.
Le modalità di competizione erano le stesse: un torneo itinerante che toccava il maggior numero di nazioni possibili. I risultati, come detto precedentemente, sono stati discordanti. Le WSVG, per esempio, sono state un grande successo: oltre ai premi da capogiro e alla copertura mediatica offerta dal partner statunitense CBS (uno dei network a stelle e strisce più importanti che, per l'occasione, affiancava "MTV Overdrive", la Web TV della famosa rete giovanile) sono state molto seguite, grazie anche alla presenza dei tornei per Xbox 360 che hanno garantito una forte visibilità all'evento. La presenza di ogni genere videoludico (dai titoli strategici a quelli sportivi) ha favorito quel clima da mini "olimpiade" tanto appetito dai media. Per quanto riguarda le discipline PC, nel torneo di *Quake* 4 il nostro Stermy non è riuscito a emergere come nelle ultime prove. Ha ottenuto un quinto posto, giocando al di sotto delle proprie potenzialità. I nomi che hanno composto il podio iridato sono i soliti:

Ecco come si presentava un match clou all'WSVG: veramente spettacolare!

Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Chi ha fraggato di più?

Un po' di cabaret per i Cry!

Ricordate l'iniziativa del clan più arancione d'Italia, legata alle statistiche sui loro server di gioco? Ne avevamo scritto qualche mese fa e, ora che il concorso è finito, possiamo finalmente proclamare i vincitori. Praticamente si trattava di fare più frag degli altri sul server dei Cry di *Day of Defeat: Source* e *CounterStrike: Source*, così da aggiudicarsi dei premi messi in palio dallo sponsor della suddetta associazione. La particolarità è stata la cerimonia di "incoronazione" dei vincitori, trasmessa in streaming dal garage dei Cry, con tanto di ospite a sorpresa: Babbo Natale! Questo clan ci stupisce sempre di più. Se volete scaricare il video della diretta andate all'indirizzo **www.cryrulez.net** e scoprirete così chi ha vinto!

I Fnatic di *CounterStrike* si sono aggiudicati ben 30.000 dollari, il primo premio della CPL.

lo svedese Toxic ha guadagnato il gradino più alto (ha vinto 20.000 dollari e uno splendido Rolex), seguito dal famoso Fatal1ty e da Socrates (entrambi giocavano in casa).

Nel torneo di *Warcraft III: The Frozen Throne* la vittoria è andata all'olandese Grubby, che non vinceva un titolo di grande spessore da quasi un anno, dopo aver dominato per lungo tempo la scena mondiale. *CounterStrike* verrà ricordato come "la prima volta" di una squadra tedesca trionfatrice in un torneo di questa entità.il primo posto è andato agli Alternate Attax, che si sono imposti sul Team 3D, padrone di casa.

Per quanto riguarda il CPL World Season, invece, all'appello mancavano gli RTS e i tornei per qualunque console, mentre gli unici due titoli in gara erano il solito *CounterStrike* e il sempreverde *Quake 3* (scelta volutamente in controtendenza): decisamente un po' poco, per il palato fine degli appassionati. E poi, di partner televisivi neanche l'ombra e l'unica copertura mediatica disponibile era quella creata dagli stessi organizzatori. Insomma, il CPL ha abbassato il tiro e, probabilmente, il World Tour dell'anno scorso, con il suo montepremi esagerato, ha lasciato una traccia indelebile nella mente degli sponsor, che si sono ovviamente allontanati. Anche le stelle in gara non erano propriamente paragonabili a quelle che si sono cimentate nelle WSVG. La differenza si è avvertita soprattutto nella categoria degli "FPS da duello", in cui moltissime star del panorama mondiale non si sono presentate.

La vittoria è andata – secondo pronostico – allo statunitense CZM (ha vinto ben 15.000 dollari), il quale ha battuto in finale il cinese Jibo. In *CounterStrike*, invece, non mancava nessun clan importante e il torneo è stato uno dei più avvincenti e meno scontati degli ultimi anni: hanno trionfato gli svedesi Fnatic, che dopo numerose occasioni non sfruttate vincono, finalmente, qualcosa di importante. Dopo anni di successi alla guida di CPL, quindi, Munoz ha subito una dolorosa sconfitta in patria.

GIOCHI COMPUTER

Siti di riferimento
www.thewsvg.com; www.thecpl.com

Intervista

UN PORTALE ALL'ITALIANA

Anche Clanbase sbarca nella Penisola!

Nicola "knivv" Besozzi sorseggia una birra alla salute dei Cubesports!

Dopo averne accennato sullo scorso numero, GMC è andata a conoscere da vicino Clanbase, il celebre portale che organizza tornei (simile all'ESL, **www.esl.eu/it/**), sbarcato finalmente in Italia. Ne abbiamo parlato con Nicola Besozzi (conosciuto come knivv), leader del clan Cubesports, creato e gestito da DCA, la società che sta gestendo il progetto Clanbase Italia. Gli obiettivi della neonata lega sono piuttosto ambiziosi, come ci ha confermato Besozzi: "Dobbiamo promuovere il gaming online mediante la creazione di un portale tutto italiano e, attraverso questo, vorremmo far progredire il livello, veramente basso, delle competizioni in rete. La struttura resterà aperta a tutti: dal neofita all'esperto". Proseguendo la chiacchierata, abbiamo chiesto quando fosse ipotizzabile una data d'inizio delle attività: "Ufficialmente, Clanbase Italia è stato lanciato lo scorso 20 dicembre, ma, al momento, siamo in fase di organizzazione dello staff, visto che dobbiamo trovare persone idonee per ogni gioco che dovremo seguire. La creazione di un team che possa supportare degnamente l'iniziativa è tuttora in fase di sviluppo: colgo l'occasione per ringraziare tutte le persone che hanno offerto il loro aiuto e invito chiunque sia esperto di videogiochi a contattarci a **theitalianjob@clanbase.com**". Dopo questa risposta, abbiamo voluto stuzzicare Nicola con una domanda piccante: Clanbase farà concorrenza a ESL? "Sicuramente saremo in competizione, ma siamo ben consci che ESL è stata la prima realtà che ha veramente provato a far muovere qualcosa all'interno del panorama italiano. Per questo, preferiremmo parlare di affiancamento, piuttosto che di concorrenza spietata". L'ultimo quesito per Nicola Besozzi riguardava le competizioni in LAN, per ora avvolte in un alone di mistero. Ci ha risposto così: "Sicuramente ci sarà qualcosa online con finali in LAN, ma è troppo presto per parlarne, così come ancora non sono stati decisi i giochi da supportare. In anteprima per GMC possiamo rivelare i generi che sosterremo: un FPS e un titolo sportivo". L'appuntamento per tutti è sul sito ufficiale di Clanbase.

Sito di riferimento
www.clanbase.com/it/

Mod per Half-Life 2

SMOD: TACTICAL

Altro che tattica: questo Mod è brutalità pura.

- **Sviluppatore:** Phatcat
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 450 MB
- **Internet:** http://phatcat-online.com/tactical; www.filefront.com; www.fileplanet.com

PENSATE per un attimo di avere già *SMOD*, il pazzesco Mod single player di *Half-Life 2* che aggiunge alla già ricca ricetta di gioco il bullet time, un calcio super-potente e parecchie armi nuove.

Cosa mai potreste desiderare di più dalla vita? Vediamo... Cosa ne dite di un po' di sana brutalità extra? Non fatevi confondere dal nome. *SMOD: Tactical* introduce un arsenale di armi aggiuntivo in stile *CounterStrike*, un arsenale fatto apposta per investire e spazzar via i Combine con un volume di fuoco impressionante.

A seguito del brutale aggiornamento nelle armi utilizzabili, *Tactical* aggiusta anche i livelli per renderli più compatibili con l'incrementata potenza di fuoco a disposizione di Gordon. Troverete, quindi, nemici più numerosi, tatticamente più preparati e meglio attrezzati per darvi filo da torcere.

Concludendo, vale la pena di ripercorrere l'avventura single player alla luce di tali brutali innovazioni, che rendono il futuro ipotizzato da *Half-Life 2* persino più violento di quello originariamente immaginato da Valve.

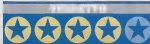
INSTALLAZIONE

1 Assicuratevi di avere installato il Mod *SMOD per Half-Life 2* **(www.filefront.com; www.fileplanet.com).**

2 Scaricate il file **SMOD-Tactical-Delta3-Full.zip.**

3 Estraete il file **SMOD-Tactical-Delta3-Full.zip** nella cartella **C:\Programmi\Steam\steamapps\SourceMods\Smod**

4 Lanciate il Mod dal menu **I miei giochi** di **Steam.**

Anche il look dei nemici è diverso, in *SMOD: Tactical.*

Un Mod che aggiunge ri-giocabilità al già corposo *HL 2*, condendolo con una manciata di armi devastanti.

Mod per UT2004

DEFENCE ALLIANCE 2

Le basi del multiplayer online.

- **Sviluppatore:** Defence Alliance Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 160 MB
- **Internet:** www.planetunreal.com/da/2

TROPPI sparatutto in prima persona offrono modalità di gioco alternative al deathmatch duro e puro come semplici riempitivi multiplayer. *Defence Alliance 2* per *Unreal Tournament 2004*, al contrario, sottolinea come ci possa e ci debba essere di più in un'offerta online, al di là delle sanguinose sparatorie all'ultimo frag.

Il Mod in questione offre due modalità di gioco: difesa o attacco di una base. Gli attaccanti seguono un percorso piuttosto diretto verso la base dei difensori, dove avvengono gli scontri più cruenti, ma le diverse classi dei personaggi regalano molta varietà e imprevedibilità all'azione di gioco. I genieri, per esempio, sono in grado di assemblare torrette missilistiche e postazioni dove montare mitragliatrici fisse, ottime per cingere d'assedio le basi nemiche.

Difendere, d'altro canto, può rivelarsi ancora più divertente, se fatto con le giuste tattiche, magari da affinare prima nelle schermaglie con i bot di *UT 2004* e, solo in un secondo momento, da utilizzare contro nemici in carne e ossa.

Insomma, una gradita variante al solito deathmatch frenetico di tutti i giorni.

INSTALLAZIONE

1 Assicuratevi di aver installato *Unreal Tournament 2004* aggiornato alla versione **3355.**

2 Scaricate il file **DA2-Beta1.5.exe** del Mod.

3 Lanciate il file autoinstallante **DA2-Beta1.5.exe** e seguire le istruzioni a video.

4 (Opzionale) Aggiornate il Mod alla versione Beta 1.6 con la patch **da2-beta16.exe.**

Attacco o difesa: la melina a centrocampo è bandita da *DA 2.*

Con *Defence Alliance 2* imparerete che per attaccare o difendere con successo una base, non basta avere una mira infallibile.

Mod per SimCity 4

LA CITTÀ DEI SOGNI

Edifici personalizzati per i vostri quartieri.

DALL'uscita del quarto episodio di *SimCity*, la folta comunità di "palazzinari" che supporta appassionatamente il titolo Maxis si è sbizzarrita nel progetto e nella costruzione di centinaia di edifici personalizzati, da integrare con quelli offerti nel gioco.

Alcuni di essi sono creazioni totalmente originali, altri sono ricostruzioni digitali di edifici reali, ma tutti doneranno un look più eccentrico e particolare alle vostre metropoli in miniatura. Qui di seguito, vediamo qualche esempio rappresentativo di architettura personalizzata, che troverete presso il sito **www.simtropolis.com**.

INSTALLAZIONE

1 Installate SimCity 4 e l'espansione *Rush Hour*.

2 Visitate il sito Internet **www.simtropolis.com** e individuate gli edifici che vi interessano.

3 Dopo aver scaricato il necessario, il tutto va inserito direttamente nella directory **Documenti/Sim City 4/Plugins**.

TAI YUEN PHASE 3
Che ci crediate o no, questa che vedete è solo una delle tre parti che compongono la struttura completa, ciascuna delle quali posizionabile e assemblabile separatamente.

CONCORD TOWER
Una torre imponente e costosa. Se vi potete permettere una di queste, vi garantirete un punto di riferimento difficile da perdere di vista durante la navigazione della vostra città.

AMSTERDAM ROWHOUSES CORNER INN
Chi si reca ad Amsterdam può constatare con i propri occhi che si tratta di una replica fedele dell'edificio (un po' anonimo, a dire il vero) che sorge all'angolo tra Kinkerstraat e Bilderdijkstraat.

NDEX DUSELLE TOWER
Un'altra torre, questa volta a pianta circolare. Questi tipi di palazzi fanno la loro bella figura nel centro della metropoli, specialmente se eccostati l'uno all'altro.

SOMY ANGEL
Questa è una delle costruzioni più originali in cui ci siamo imbattuti. Un'enorme statua alata sormonta una strana casa, affiancata da un monumento ancora più strano.

STONEHENGE
Anche siti o edifici storici, come i dolmen e i menhir di Stonehenge, possono essere riprodotti e inseriti ai margini della propria città, magari al posto del solito insulso parchetto.

Mod per Rome: Total War

LORD OF THE RINGS: TOTAL WAR

La guerra totale ha ormai coinvolto anche la Terra di Mezzo.

- **Sviluppatore:** W. Lesmana
- **Genere:** Strategia multiplayer
- **Dimensioni:** 133 MB
- **Internet:** www.lotrtw.com

LA combinazione tra la serie di wargame più spettacolare di tutti i tempi (*Totol Wor*) e il romanzo fantasy più famoso del mondo ("Il Signore degli Anelli") è una prospettiva piuttosto allettante.

Grazie a *Lord of the Rings: Totol Wor v.1.1c*, tale combinazione è divenuta realtà sotto forma di un Mod che permette di simulare le epiche battaglie campali rappresentate così bene anche nei film di Peter Jackson.

In effetti, i costumi e l'equipaggiamento delle unità sono pesantemente ispirati a quelli visti sul grande schermo. Un lavoro di considerevoli proporzioni, se si considera che il Mod comprende otto fazioni, ciascuna composta da più di dieci tipi diversi di unità. Dalle truppe di Mordor agli orchi di Isengard, dai soldati di Gondor ai cavalieri di Rohan, in un "tutti contro tutti" che mette a soqquadro l'intera Terra di Mezzo. Terra di Mezzo la cui mappa è ancora tutta da completare, e purtroppo verrà definita solo nella versione 2 del Mod.

Se non vi va di aspettare tanto, provate a rivolgere la vostra attenzione verso l'altrettanto impressionante *The Fourth Age* (**www.the fourthage.org**), un altro Mod sempre per *Rome: Totol Wor* ambientato però dopo la famosa guerra dell'Anello, regalando più spazio allo sviluppatore nella creazione di battaglie originali. Per esempio in *The Fourth Age: The Corsoir Invosion*, la prima versione del Mod distribuita recentemente, si ipotizza l'invasione delle coste sud orientali della Terra di Mezzo da parte di pirati senza scrupoli, con tutto quel che ne consegue.

Insomma, per chi ha lasciato il cuore nelle epiche lande immaginate da Tolkien e percorse in lungo e in largo da eserciti di tutti le razze e colori che ne reclamano il possesso con le armi, non c'è che l'imbarazzo della scelta. A patto, naturalmente, di avere una copia di *Rome: Totol Wor* gelosamente custodita nel cassetto, come il famoso Tesssorol

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere installata la versione **1.2** di *Rome: Total War* senza altri Mod applicati.
2. Scaricate il file **LotR-TW1.1c.exe**.
3. Fate copia e incolla della cartella **Rome - Total War** in **C:\Programmi\Activision** e chiamate la nuova cartella duplicata **Lord of the Rings - Total War** (per non sovrascrivere i dati del gioco originale).
4. Eseguite il file **LotR-TW1.1c.exe** e selezionate il percorso d'installazione **C:\Programmi\Activision\Lord of the Rings - Total War**.
5. Per lanciare il gioco, fate doppio clic sul file **RomeTW.exe** nella cartella **Lord of the Rings - Total War** (o create un più comodo collegamento specifico a suddetto file).

I modelli dei personaggi principali dell'epica saga tolkieniana sono ottimamente caratterizzati a livello grafico.

★★★★☆

Un Mod decisamente ambizioso e, per ora, ancora incompleto, ma che mostra potenzialità all'altezza del compito che si prefigge.

I cavalieri di Rohan, sui loro velocissimi cavalli. Impossibile non sognare almeno una volta di essere uno di loro.

Sono ben otto gli eserciti che si affrontano nella Terra di Mezzo di *LotR: TW*.

Gioco completo

VIGIL

Un gioco in bianco e nero, ma dalle sfumature gotiche.

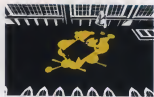
- **Sviluppatore:** Freegamer
- **Genere:** Avventura single player
- **Dimensioni:** 195 MB
- **Internet:** www.freegamer.com/products/11B

CON un po' di fortuna (o un numero di GMC sotto braccio) girovagando per la Rete capita d'imbattersi in piccole gemme videoludiche.

Vigil è una di queste, un'avventura horror piena di enigmi, che risplende soprattutto per l'originale stile grafico scelto per la sua rappresentazione. Una tecnica estrema, elegantemente stilizzata nel tratto e nell'utilizzo di soli due colori (il bianco e il nero), oltre alla sporadica presenza di chiazze gialle a rappresentare il sangue versato.

Sangue, precisamente: perché *Vigil* è un'avventura horror a base di vampiri, capace d'inquietare più che spaventare, di suggerire terrore più che mostrarlo esplicitamente. Un po' come i suoi enigmi, la cui soluzione è solo suggerita dall'originale rappresentazione grafica delle locazioni di gioco, suggerimenti che con il tempo s'impara a interpretare correttamente. Insomma, se volete qualcosa di diverso sia sul piano visivo, sia su quello dell'idea di gioco, una visitina al gotico maniero di *Vigil* è più che consigliabile.

INSTALLAZIONE

1. Nel caso si scelga l'installazione del gioco completo, scaricate il file (a pagamento) **freegamer_vigil_enpc.exe**.
2. Lanciate il file autoinstallante **freegamer_vigil_enpc.exe** e seguire le indicazioni a video.
3. Per lanciare il gioco, seguire il percorso **Start > Programmi > Freegamer > Vigil** e cliccare su **Vigil**.

Le ambientazioni in bianco e nero sono altamente evocative.

Un gioco originale, a partire dallo stile grafico in bianco e nero che ben si adatta a "raccontare" i suoi inquietanti contenuti horror.

Mod per Half-Life 2

DOOMED

Come unire l'utile al dilettevole.

- **Sviluppatore:** DESQ/University of Wolverhampton School of Education
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 160 MB
- **Internet:** www.desq.co.uk/doomed

IL Mod *DoomED* si apre con il protagonista che scende dalla metropolitana londinese in una stazione abbandonata. Presto scopre di trovarsi in una dimensione parallela in cui una comunità di persone vive sottoterra per scampare alla Seconda Guerra Mondiale, che credono ancora in corso sopra le loro teste.

A complicare una situazione già abbastanza assurda, degli zombi scaturiti dagli esperimenti chimico/biologici condotti in tempo di guerra vagano perennemente in giro, seminando il panico. Anche se questi ultimi costituiscono abbondante carne da macello per soddisfare la voglia di sparatutto degli appassionati degli FPS, in realtà sono gli enigmi di *DoomED* a rappresentare il piatto forte del Mod. Quesiti e problemi di chimica vengono presentati in forma didattica, per insegnare al giocatore le formule più elementari, premiandolo magari con un bel fucile a pompa in caso di risposta esatta. Un metodo educativo che difficilmente vedremo applicato nelle scuole reali... e forse è meglio così.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file archivio **DoomEd.zip**.
2. Estraete l'archivio **DoomEd.zip** nella cartella **C:\Programmi\Steam\steamapps\SourceMods**
3. Lanciate il file autoinstallante **DA2-Beta1.5.exe** e seguite le istruzioni a video.
4. Lanciate il Mod dal menu **I miei giochi di Steam**.

Sparare non è l'unico modo per risolvere i problemi, in *DoomED*.

Half-Life 2 può insegnarvi anche la chimica, se giocato con il Mod giusto. *DoomED* diverte insegnando: cosa volere di più?

Shareware Strategico

ANCIENT EMPIRES LUX

Come "Risiko!", ma nell'antichità!

- **Sviluppatore:** Silly Software
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 38 MB
- **Internet:** http://sillysoft.net/

NEL CD 3

PENSATE all'incredibile successo di "Risiko!": un gioco di strategia molto semplice, se vogliamo, ma le cui meccaniche immediate non impediscono di creare delle tattiche elaborate e remunerative. Non sì vince solo con la fortuna, e lo si può rigiocare decine di volte senza avere la sensazione di "già visto".

Silly Software ha preso di peso le meccaniche del "Risiko!" e le ha trasferite in un gioco di strategia a turni ambientato nel periodo dell'Antichità più remota. I 12 scenari di *Ancient Empires Lux*, tutti diversi tra loro, vi porteranno dalla guerra per il controllo del bacino dell'Indo e dell'Eufrate, alla furiosa lotta tra Macedoni e Persiani, all'incessante battaglia tra Roma e Cartagine per il predominio del Mediterraneo. Le mappe sono divise in decine di regioni, che dovrete conquistare con le vostre armate, partendo da una posizione iniziale "fissa". In ogni scenario sono presenti quattro o cinque regni in competizione e potrete decidere, di volta in volta, quale "impersonare". Vincere con Sparta o Atene nel livello "greco" è piuttosto semplice, molto più complesso è conquistare tutto con la piccola e poco difesa Troia. Proprio come in "Risiko!", il gioco è diviso in turni: all'inizio del vostro, riceverete un certo numero di armate che varierà secondo le province sotto il vostro controllo, zone "speciali" (come città particolarmente importanti) e intere regioni.

Ogni mappa ha delle peculiarità che la rendono unica: per esempio, nei panni dei Macedoni contro il titanico regno persiano, dovrete sfruttare una massa di unità presenti in una provincia (che simula l'esercito di Alessandro all'inizio della sua ascesa) e prendere in contropiede il vostro avversario prima che, forte dei numeri, accumuli sufficienti risorse per spazzarvi via. Altre mappe, come quella di Roma contro Cartagine o quella della valle dell'Indo, ruotano attorno al dominio di alcune città chiave che garantiscono un "bonus" di armate per turno capace, da solo, di risolvere tutti i vostri problemi.

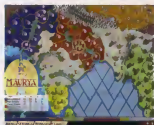
I 12 scenari vi terranno impegnati per una decina di ore al livello "facile". Provare a completare il gioco con uno degli altri tre livelli di difficoltà sarà una sfida a lungo termine, mentre completare i singoli scenari con il regno più svantaggiato è davvero complesso. Un ottimo investimento (la versione completa costa circa 16 euro) per chi ama i giochi di strategia a turni!

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 È sufficiente cliccare due volte sul file del gioco per avviare il processo di installazione. La versione demo, presente sul CD 3 e sul DVD, consente di giocare i tre primi scenari, che vi daranno un'idea di quello che vi aspetta nella versione completa. *Ancient Empires Lux* è tutto in inglese, ma di facile comprensione.

VERDETTO

Uno dei migliori shareware "strategici". 12 scenari molto diversi tra loro e quattro livelli di difficoltà lo rendono una sfida a lungo termine.

Come nel "Risiko!", è sufficiente conquistare un territorio in un turno per ricevere una "carta". Con un tris di carte diverse, riceverete delle armate bonus.

Lo "stato" (numero di territori e armate) iniziale varia per ogni regno.

Mod per Half-Life 2

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Il Mod giusto per rispondere alla classica domanda: chi è più forte tra...?

- **Sviluppatore:** PVKII Team
- **Genere:** Azione multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.pvkii.com

I Mod difficilmente vantano dei veri e propri seguiti. La gente comune non ha interesse, men che meno economico, nel proporre sequel di giochi non commerciali e fatti per pura passione.

Pirates, Vikings and Knights 2 è l'eccezione che conferma la regola. In effetti, non è che si sentisse proprio il bisogno di un seguito realizzato con il Source di un Mod non certo tra i più memorabili di quelli sviluppati per il primo *Half-Life*. Comunque, grazie a questo secondo episodio, gli appassionati di pirati, vichinghi o cavalieri potranno interpretare i loro personaggi preferiti nella magnificenza del motore grafico di *Half-Life 2*.

Personaggi caratterizzati da abilità e specificità che ne rendono molto particolare l'utilizzo nelle battaglie multiplayer. I cavalieri, per esempio, si avvantaggiano di un'armatura che li protegge da gran parte dei colpi, ma che d'altra parte li rende anche lentissimi nel loro incedere. Al contrario, i pirati sono molto veloci, ma anche altamente vulnerabili sotto le loro svolazzanti camice a strisce orizzontali. Il sistema di combattimento dovrebbe permettere a tutti i personaggi di sfruttare i propri punti di forza, grazie all'implementazione di fendenti di tipo diverso, più o meno precisi e più o meno caricati, in modo da obbligare il giocatore a combattere anche con la testa, oltre che con il braccio.

Anche per quanto riguarda le modalità di gioco *Pirates, Vikings and Knigths 2* dovrebbe vantare una varietà ben superiore rispetto all'originale. Al momento, sono addirittura nove le modalità in procinto di entrare a far parte del gioco finale, tra cui la più originale sembra sicuramente la cosiddetta "Uccidi il Drago", nella quale le diverse squadre di personaggi devono combattere valorosamente per riuscire a uccidere per prime il suddetto drago. Inutile dire che non vediamo l'ora di mettere le mani sul secondo episodio della serie di Mod dedicata alle sempre evocative figure dei pirati, dei vichinghi e dei cavalieri, soprattutto se verrà confermata l'altrettanto epica presenza di un enorme drago da abbattere in multiplayer, qualcosa che non si vede tutti i giorni.

GIOCHI COMPUTER

Perché essere costretti a scegliere tra spada e ascia, quando si possono brandire entrambe?

I combattimenti del gioco sono tutti all'arma bianca, quindi abituatevi a ingaggiare violenti corpo a corpo.

Mod per Doom 3

LUNGA VITA A DOOM 3!

Una serie di progetti da tenere d'occhio per l'indimenticabile capolavoro di id Software.

LA popolarità di *Doom 3* non è stata minimamente intaccata dall'uscita dell'atteso *Quake 4*. A dimostrazione di ciò, il lavoro degli appassionati modder è continuato senza soste nel 2006 e, ne siamo certi, proseguirà anche nel 2007. A tal proposito, vi segnaliamo una serie di progetti single player e multiplayer che andranno tenuti d'occhio nei prossimi mesi. GIOCHI COMPUTER

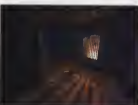
MAKE IT TO MORNING

- **Sviluppatore:** Cold-T
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.makeittomorning.co.uk
- **Potenzialità:** ★★★★

Il celebre Mod *Make It To Morning* è giunto ormai al quinto episodio e sarà ambientato sull'isola di Alcatraz. Il giocatore dovrà sventare una minaccia aliena pronta a sterminare la razza umana. Ora è possibile scaricare i primi quattro episodi sviluppati dall'abile Cold-T sul sito **www.makeittomorning.co.uk**, mentre per giocare sarà necessario avere installato *Doom 3* alla versione 1.3 e la sua espansione *Resurrection of Evil*.

ALONE

- **Sviluppatore:** Jack Rammsdell
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** www.pmods.net/modlist/Alone_1626/
- **Potenzialità:** ★★★★

Più che di un Mod, si tratta di una "conversione totale" per lo sparatutto di id Software. *Alone*, questo il titolo, è in via di sviluppo da parte dell'eclettico Jack Rammsdell da più di un anno e propone la classica ambientazione da survival horror. Due squadre di marine (una denominata Alive Team e l'altra Dead Team) si affronteranno per la sopravvivenza, con diversi obiettivi da portare a termine. A colpire è, soprattutto, l'ambientazione misteriosa e suggestiva, tipica dei film dell'orrore.
Il lavoro svolto fin qui da Rammsdell è pregevole, ma il ragazzo – per sua stessa ammissione – necessita di aiuto supplementare per finire questo immane progetto.

GROUND ZERO (PROTOTYPE 3)

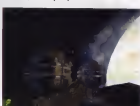
- **Sviluppatore:** Ground Zero Development Team
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.doom3world.org/phpbb2/viewtopic.php?t=18240
- **Potenzialità:** ★★★★

Per gli amanti del single player, proponiamo un'altra "conversione totale" con ambientazione post atomica, in perfetto stile *Fallout* (gioco cui era inizialmente ispirato). In questo caso, si tratta di un progetto piuttosto ambizioso, che richiederà ancora molto lavoro agli sviluppatori. Tra le peculiarità della versione *Ground Zero Prototype 3* segnaliamo la possibilità di radere al suolo gli edifici grazie all'incredibile arsenale messo a disposizione dei giocatori. Un altro aspetto originale è il sistema di controllo proposto e la gestione della stessa telecamera. Le potenzialità di *Ground Zero* sono innegabili, speriamo solo che il team di sviluppo riesca a mantenere fede alla promesse e a soddisfare le aspettative della fiorente comunità di *Doom 3*.

RECALL TO HELL

- **Sviluppatore:** Recall to Hell
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** http://recalltohell.d3files.com
- **Potenzialità:** ★★★★★

Di questo Mod dal taglio cyberpunk si parla ormai da tempo: non solo per la veste grafica, ma soprattutto per l'incredibile longevità promessa dagli stessi sviluppatori (si parla di una ventina di ore). *Recall to Hell* sembra ancora lontano dalla pubblicazione, ma negli ultimi giorni del 2006 il team ha regalato a tutti gli appassionati una manciata di nuove immagini. E noi, con rinnovata fiducia, ve le proponiamo.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

Giocato in multiplayer

NEVERWINTER NIGHTS 2

La miglior trasposizione digitale di "Dungeons & Dragons"? Non ancora, ma manca poco.

Molti server si trovano con il motore di ricerca interno al gioco, ma per i più interessanti occorre frequentare qualche forum e ottenere la password per partecipare.

Affrontare l'avventura principale in compagnia è divertente, ed è perfetto per ingannare il tempo in attesa che partano i server più interessanti.

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Obsidian
- **Distributore:** Atari
- **Provato su:** Nov 06, 9
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione a Internet
- **Internet:** www.atari.com/nwn2/

CONSTATAZIONI AMICHEVOLI

[illegible] è necessario decidere se e con quali modalità i giocatori potranno sfidarsi tra loro. Secondo questa scelta, lo stile delle partite cambierà radicalmente, incoraggiando il gioco di squadra o dando la possibilità di pugnalare alle spalle i propri compagni. Il sistema, naturalmente, può essere perfezionato con l'aiuto di qualche Dungeon Master che punisca le angherie e rimedi ai torti più grossolani.

IL primo *Neverwinter Nights*, pur soffrendo di una campagna single player poco entusiasmante, aveva un pregio indiscutibile. Era l'ideale per divertirsi online, e forniva una buona trasposizione digitale del gioco di ruolo cartaceo per eccellenza, "Dungeons & Dragons".

Attorno al suo potente editor si era raccolta una comunità incredibile, che aveva creato mondi, avventure e regole, aumentando a dismisura la longevità del gioco. Con un po' di pazienza, infatti, era possibile ottenere i risultati più variegati, che andavano dai mondi persistenti in stile *World of Worcroft* ai server dedicati solo all'interpretazione, in cui non conta il numero di mostri uccisi e viene premiato chi parla e agisce secondo il carattere del personaggio che ha creato. Per gli appassionati di "D&D", dunque, il primo *Neverwinter* è stato qualcosa di unico, tanto bello e profondo da resistere senza problemi all'inevitabile invecchiamento della grafica.

> "È superato solo da una partita attorno a un tavolo, con un buon Dungeon Master e qualche dado a venti facce"

Ora, però, è arrivato il secondo episodio, e tante cose si apprestano a cambiare. *Neverwinter Nights 2* è sugli scaffali da qualche tempo, e gli appassionati su Internet stanno lavorando alacremente per sfruttare al meglio le sue grandi potenzialità online. La prima applicazione, forse la più semplice, è la creazione di moduli personalizzati. Con il potente editor incluso nel gioco è consentito dare vita a lunghe avventure, che possono essere affrontate sia da giocatori solitari, sia da compagnie composte da tre persone. Questo, naturalmente, fornirà presto molte valide alternative alla campagna ufficiale di Obsidian, che incoraggia gli utenti a lavorare di fantasia e a condividere il frutto dei loro sforzi. L'editor, a un primo impatto, rischia scoraggiare i meno esperti. È stracolmo di opzioni, di oggetti da aggiungere e di eventi da programmare, ma dopo poche ore di pratica si rivela flessibile al punto giusto. I modder alle prime armi riusciranno a ottenere dei risultati senza schiantarsi contro muri di frustrazione, e i veterani gioiranno per il totale controllo sul mondo che viene loro concesso. Se sfogliate qualche pagina, inoltre, scoprirete che anche questo mese la sezione Area Design del Next Level è dedicata proprio all'utilizzo dell'editor di *NWN 2*.

La particolarità più importante del primo *Neverwinter Nights*, prevedibilmente, non è stata dimenticata dai saggi sviluppatori di

I primi moduli amatoriali sono già disponibili su Internet, ma per avere qualcosa di serio bisognerà aspettare ancora un po'.

I server più divertenti tengono in memoria il personaggio creato, e non consentono di usarne uno cresciuto di livello in altri mondi.

Obsidian. Ci riferiamo alla possibilità di impersonare il Dungeon Master (DM), figura ben nota a chi gioca di ruolo nel mondo reale, manipolando i personaggi secondari e inventando quest pensate appositamente per gli eroi che si incontrano. Si tratta di un approccio completamente diverso, che si addice più ai narratori che non agli avventurieri nati. Una volta che un DM è online, infatti, può aggiungere mostri, attribuire punti esperienza in base al comportamento e ai dialoghi, e conferire un tocco umano a quello che, altrimenti, sarebbe solo un "normale" gioco per computer.

Le novità introdotte in *Neverwinter Nights 2* riguardano solamente alcune opzioni, che velocizzano determinate operazioni – come per esempio lo spostamento dei party – e facilitano lo sviluppo di script per semplificare ulteriormente il mestiere del Master.

L'editor di *Neverwinter Nights 2* è ricco, potente e accessibile, nonostante le apparenze.

Purtroppo, al momento della stesura di questo articolo, i tool ufficiali per il DM non sono ancora usciti dalla beta e, per questo motivo, i progetti più ambiziosi sono ancora arenati nelle fasi di test. Non servono doti di preveggenza per capire che, nel giro di un paio di mesi, la Rete brulicherà di realtà interessanti, molte delle quali in italiano, ma per il momento bisogna pazientare e sperare che i lavori procedano senza ulteriori intoppi.

L'altra preoccupazione riguarda la stabilità dei server, ancora afflitta da qualche problema di troppo, che rallenta gli appassionati impegnati a dare vita a dei mondi persistenti, ovvero presenti online anche quando nessun giocatore è connesso.

A questo punto, però, è necessario sottolineare che *Neverwinter Nights 2* è diverso dai colossali MMORPG che impazzano negli ultimi tempi. Qui si può giocare con qualche decina di persone, mentre nei vari *Guild Wars* e *World of Warcraft* si entra nell'ordine delle migliaia, con tutte le conseguenze del caso. Mancano le battaglie gigantesche, i raid e le istanze, ma in compenso ci si può godere un livello di raffinatezza superato solo da una partita attorno a

un tavolo, con un buon Master, i libri di "Dungeons & Dragons" e qualche dado a venti facce.

In definitiva, ci sono tutte le carte in regola per replicare il successo del primo episodio, e non ci preoccupiamo per la lieve incertezza con cui *NWN 2* ha mosso i suoi primi passi. È evidente che Obsidian ha dato vita a qualcosa di grande, che, come un buon motore, ha bisogno di essere rodato, collaudato e perfezionato. Terminata questa fase, ci sarà di che divertirsi, almeno fino all'arrivo di *Neverwinter Nights 3*.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Alcuni intoppi hanno rallentato la crescita della comunità di *Neverwinter Nights 2*. Per fortuna, tutto sembra destinato a risolversi in poco tempo.

MONDI PERSISTENTI

L'esperienza più appagante che si poteva vivere nel primo *Neverwinter Nights* era regalata dai mondi persistenti. Si tratta di particolari server che rimangono online anche quando nessun giocatore è connesso, mantenendo in memoria i dati inerenti a tutti i personaggi che partecipano, tenendo traccia delle loro mosse e delle loro imprese. Ciò consente di spingere il gioco a un livello superiore, introducendo nuove regole e magari sviluppando delle ambientazioni complesse, con una storia ben precisa e uno stile particolare. Mentre scriviamo questo articolo, tante piccole realtà stanno muovendo i primi passi, sia all'estero, sia in Italia. Se conoscete bene l'inglese e volete confrontarvi con persone provenienti da tutto il mondo, tenete d'occhio i forum ufficiali del gioco, costantemente aggiornati sulla nascita e lo sviluppo dei nuovi server (li trovate a questo indirizzo: **http://nwn2forums.bioware.com/forums**). Se, invece, preferite giocare nella lingua di Dante, fate un giro su **http://Aumaniaonline.it** e su Eberron (**http://forum.eberronwn2.com**).

NEVERWINTER NIGHTS 2

La seconda parte della guida al Set Strumenti di NWN 2.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- *Una copia di Neverwinter Nights 2*, preferibilmente la prima versione 1.00 non aggiornata (le patch aggiornano anche il Set Strumenti, e questa guida è stata creata utilizzando la prima versione del medesimo).

- Il *Set Strumenti* (versione 1.0.788.0) installato insieme al gioco.

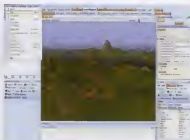
RISORSE

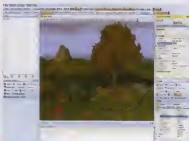
- La mappa di GMC:
file **GMC.mod** nella cartella **Dati\Mod\Modulo per *Neverwinter Nights 2*** del DVD o CD 3 di GMC di questo mese (da copiare nella cartella **C:\Documenti\Neverwinter Nights 2\modules**)

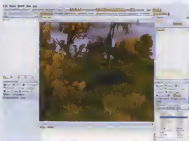
- La prima parte della guida di GMC:
file **GMC125_design nwn (1).pdf** nella cartella **Dati\Mod\Modulo per *Neverwinter Nights 2*** del CD 3 o del DVD di GMC di questo mese.

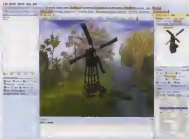
- Documentazione del Set Strumenti (in inglese):
file **nwn2toolsethelp.html** nella cartella **Documentation** del gioco, accessibile anche dall'interno dell'editor cliccando su **Aiuto**.

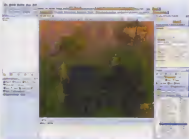
- Forum dello sviluppatore (in inglese):
http://nwn2forums.bioware.com/forums/viewforum.html?forum=100

- Tutorial sull'editor (in inglese):
http://nwvault.ign.com/View.php?view=nwn2tutorials.list&show_days_back=10

PREPARAZIONE

1 Nella prima parte di questa guida ci siamo occupati della morfologia della mappa, delle tecniche per plasmare il territorio creando valli, montagne e specchi d'acqua e delle procedure per ricoprirlo di texture, erba e fiori. Per caricare la mappa del mese scorso, copiatela in **C:\Documenti\Neverwinter Nights 2\modules** e apritela andando su **File** nella Barra Menu, quindi **Apri** e selezionando **GMC.mod** dalla cartella **modules**.

INSERIMENTO DEGLI ALBERI

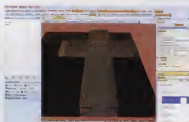
2 Oltre a erba, fiori e arbusti, una mappa degna di tal nome deve prevedere anche qualche bell'albero frondoso. Nella finestra **Progetti** in basso a destra selezionate l'icona **Alberi**, scegliete la categoria e il tipo di albero che desiderate (per esempio **Autunnall** e **BigLeaf-Fall**) e cliccateci sopra. Ora siete pronti per posizionare l'albero scelto nella finestra tridimensionale, basta un semplice clic col **pulsante sinistro** del mouse.

GENERAZIONE DEGLI ALBERI

3 Gli alberi di *Neverwinter Nights 2* sono creati con la tecnologia SpeedTree, che permette di differenziarne la forma (anche all'interno di una stessa tipologia) generando casualmente la conformazione dei rami. Tale generazione casuale è gestita dal parametro **Selezione casuale** nella finestra **Proprietà** in alto a destra. Tra le proprietà modificabili, segnaliamo anche la dimensione dell'albero (parametro **Percentuale**).

CREAZIONE DI BOSCHI E FORESTE

4 Per non utilizzare più di **5** tipi di albero per mappa, comprese le modifiche tramite **Selezione casuale** (evitando così di appesantire troppo la mappa in termini di memoria occupata), vi conviene generare un modello per tipologia di albero e replicarlo con le comode funzioni **Copia** e **Incolla** del menu **Modifica**. Tenendo premuto il **tasto destro**, è possibile selezionare e copiare gruppi di alberi per creare fitte foreste in men che non si dica.

INSERIMENTO DEGLI EDIFICI

5 Il piazzamento degli oggetti sulla mappa, che siano alberi o quant'altro, funziona sempre allo stesso modo. Ora siamo interessati a inserire qualche costruzione. Nel menu **Progetti**, cliccate su **Posizionabili**, quindi su **01 – EDIFICI**. Ora avrete un sacco di edifici (e non solo) tra cui scegliere quelli che vi interessano, inserendoli e aggiustandone posizione e orientamento con l'utilizzo combinato di **Ctrl**, **Alt** e **frecce direzionali**.

EDIFICI CON PORTE

6 Gli edifici dotati di porte, come il **Tempio (Good 3 – Tint)** che abbiamo scelto, ci consentono di parlare del collegamento tra due aree diverse di un modulo, per esempio una interna e una esterna. Il concetto è semplice: dopo aver creato l'interno dell'edificio in questione, le due aree vengono messe in comunicazione attraverso le rispettive porte. Cominciamo quindi a creare l'interno del tempio.

AREE INTERNE

7 Cliccate su **File > Nuovo > Area**, date un nome alla nuova area, definite **Interna (riquadri)** come tipo e sceglietene la dimensione. Le aree interne sono più veloci da creare di quelle esterne, perché possono contare su dei riquadri predefiniti da far semplicemente combaciare come i pezzi di un puzzle. Selezionate la linguetta **Riquadri** in basso a destra e cercate di assemblare i vari pezzi (**Standard_Castle** per noi) in modo logico.

POSIZIONAMENTO DEI RIQUADRI

8 Per far combaciare i riquadri con tutte le combinazioni possibili di porte, pareti e spazi liberi, ruotateli con le **frecce direzionali**. Ricordatevi di mettere almeno un riquadro perimetrale con lo spazio per una porta, che nel prossimo punto inseriremo e metteremo in comunicazione con l'esterno. Vista la struttura del tempio a croce latina, noi replichiamo grossolanamente tale pianta anche all'interno.

DEFINIZIONE DELLE PORTE

9 Selezionate la linguetta **Progetti**, l'icona **Porte**, **PORTE INTERNE**, **(Castle Door 1)** e inserite la porta nello spazio apposito. Annotatevi/copiate il **Tag** della porta che trovate nella finestra **Proprietà** (**PLC_DT_DoorSC**), passate alla **gmc area** nella finestra **Aree** e selezionate la porta esterna del tempio. Nel menu **Proprietà**, inserite il Tag della porta interna nel campo **Collegata a** e **Transizione verso una porta** nel campo **Collegamento a tipo di oggetto**.

ARREDAMENTO DEGLI INTERNI

10 Tornate all'interno e definite allo stesso modo il collegamento inverso (dalla porta interna a quella esterna), poi passate all'arredamento. Selezionate la linguetta **Progetti**, l'icona **Posizionabili**, quindi **02 - ACCESSORI FATTI DALL'UOMO** e sbizzarritevi! Per inserire anche delle fonti luminose, cliccate sull'icona **Luci** e sull'unico tipo di luce disponibile, modificabile comunque nei parametri **Colore**, **Raggio d'azione** e **Intensità**, tra gli altri.

ZONE COMMINABILI/NON CAMMINABILI

11 Selezionando l'opzione **Unione superficie** nella Barra Strumenti viene visualizzata una griglia colorata che indica in nero le zone oltre confine, in giallo quelle non calpestabili e in verde quelle calpestabili. Selezionando la linguetta **Terreno**, il **pulsante arancione** e le opzioni **Abilita** e **Disabilita** nel menu **Strumenti terreno**, è possibile definire in dettaglio le zone transitabili e non transitabili (alberi compresi).

TEST DELLA MAPPA

12 Anche per questa puntata della guida siamo arrivati alla fine. Ricordate di fare **Elabora area** dal menu **File** in ciascuna delle aree che create prima di dare l'**Esegui modulo** dall'editor. Per provare la mappa direttamente dal gioco, invece, selezionate **Nuova Partita**, **Nuovo Modulo** e quindi il nome del modulo da voi creato (**GMC** per noi). La prossima volta vedremo di popolare un po' le aree di gioco create!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Caccia al vampiro

Secondo gli sviluppatori di *Bloodthirst*, il mondo sarà invaso da vampiri che, nel giro di pochi anni, lo conquisteranno. Gli umani sopravvissuti uniranno le proprie forze per fondare un gruppo di futuri cacciatori, con il compito di ridare una speranza al genere umano. A differenza della maggior parte degli FPS online, *Bloodthirst* includerà un sofisticato sistema di sviluppo del personaggio che permetterà ai giocatori-vampiri di migliorare le proprie abilità e statistiche. Per rendere l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente, il team di sviluppo introdurrà un editor completo con cui caratterizzare in maniera accurata il proprio vampiro o cacciatore. La data di pubblicazione è prevista per l'estate 2007.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: www.bloodthirst.org

Un nuovo mondo

In un mercato dominato da sparatutto ultra-realistici e giochi d'azione alla *Grand Theft Auto*, *New Lands* potrebbe passare quasi inosservato. In realtà, questo titolo è dedicato a tutti quei giocatori stanchi di combattere e di uccidere senza apparente motivo. In *New Lands*, l'obiettivo principale sarà quello di guadagnare abbastanza soldi per permettersi un tetto sulla testa o per iniziare una propria attività. Raggiunta la cifra desiderata, il giocatore sarà libero di assumere personale per occuparsi di altri affari o per trovare una compagna (virtuale). Il MMORPG, ispirato a *Second Life*, è previsto per i primi mesi del 2007.

- Gioco Richiesto: Nessuno
- Sito di Riferimento: www.firelightstudio.co.uk/fls

Il selvaggio West

Il confine messicano è lo scenario che fa da cornice a *Wild West*, interessante "conversione totale" per *Return to Castle Wolfenstein*. Due le classi opposte: i cowboy e i bandidos; quattro le modalità di gioco principali: l'assalto alla banca di El Drab, l'assassinio del perfido governatore Pedro, la conquista della fattoria country e il furto della sacra Bibbia dalla città di Battle Creek. Il Mod, giunto ormai alla versione 1.6, ha introdotto un'interessante novità: il cosiddetto danno localizzato, che aggiunge profondità e un pizzico di strategia in più al titolo. Un progetto ambizioso che, grazie agli aggiornamenti costanti, dal 2002 è riuscito a creare una ricca comunità di appassionati.

- Gioco Richiesto: Return to Castle Wolfenstein
- Sito di Riferimento: www.the-wildwest.co.uk

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

VELE DI CARTA

All'assalto dell'isola del tesoro con barchette di carta... digitali!

L'area entro cui una nave può muoversi è indicata da un circolo, e varia in base alla sua manovrabilità.

QUALCHE anno fa, WizKids ha pubblicato "Pirates: Constructible Strategy Game", un riuscito gioco da tavolo che ha saputo unire molte idee dei wargame basati su miniature ad altre solitamente associate ai giochi di carte collezionabili (è edito in Italia da Nexus).

I giocatori acquistano buste contenenti piccoli vascelli di cartoncino da costruire e utilizzano questi ultimi per ingaggiare combattimenti sui sette mari, ambientati nell'epoca del cannone e della navigazione a vela.

Sony Online Entertainment (la stessa società di *EverQuest II*) ha realizzato la versione online del suddetto gioco. L'idea è quella di replicare fin nei particolari l'esperienza fatta sul tavolo della cucina, "buste" digitali di espansione incluse, sfruttando in più le possibilità offerte dalla Rete.

Pirates Online è un gioco a turni in cui i partecipanti si alternano a muovere i loro vascelli su un oceano punteggiato da isole e fenomeni naturali strani (come misteriosi banchi di nebbia o infide distese di alghe). Le isole traboccano di tesori: per la maggior parte si tratta di dobloni d'oro, ma, in alcuni casi, gli avventurieri possono imbattersi in manufatti magici e altre sorprese. L'obiettivo è usare le proprie navi per esplorare i mari virtuali e riportare all'isola di partenza più tesori dell'avversario.

Ogni vascello ha caratteristiche individuali in manovrabilità, numero di cannoni imbarcati, potenza degli stessi, capacità di trasporto e così via. Tutte le principali classi di navi dell'epoca sono simulate, dalle veloci fregate ai massicci galeoni; non mancano "pennellate" sovrannaturali, e *Pirates Online* include regole per vascelli fantasma, equipaggi maledetti e così via.

Ogni nave ha un numero di "cannoni" pari agli alberi della sua velatura e spara lanciando un dado.

Il combattimento è semplice e intuitivo: ogni nave ha un numero di cannoni pari a quello degli alberi che compongono la sua velatura. Ogni cannone ha una potenza variabile tra 1 e 5; quando si spara contro un nemico a distanza di tiro, si lancia un dado virtuale: se il risultato è superiore alla potenza del cannone impiegato, la nave avversaria perde un albero; le imbarcazioni disalberate vanno a picco. Regole addizionali gestiscono speronamenti, abbordaggi e la possibilità di riparare navi danneggiate nella nostra isola di partenza.

Pirates Online è, dunque, alquanto fedele all'originale da tavolo. Per imparare a giocare bastano pochi minuti, ma la varietà delle navi, delle situazioni di partenza e degli imprevisti consente lo sviluppo di strategie molto profonde. Le partite, dal canto loro, sono rapide e si prestano a essere giocate nella famosa "mezz'oretta della pausa pranzo". *Pirates Online*, in sostanza, ha tutte le carte (collezionabili) in regola per replicare il successo della versione da tavolo. GIOCHI COMPUTER

ESPANSIONI PIRATESCHE

Chi conosce la versione da tavolo di "Pirates" saprà che, nel corso degli anni, WizKids ha pubblicato diverse "espansioni" tematiche per il gioco base, in modo non diverso da quanto avviene per giochi come "Magic". La versione online inizia la sua avventura in Rete accompagnata solo da una di esse, *Quest for Davy Jones Gold*. Alcuni utenti hanno notato come questa scelta, di fatto, sta sbilanciando il gioco a favore di una delle fazioni disponibili, quella dei "Maledetti", ma Sony dovrebbe presto introdurre nuove espansioni dedicate ad altri schieramenti.

Buste virtuali

Il "client" di *Pirates Online* può essere scaricato gratuitamente dal sito ufficiale http://piratesonline.station.sony.com. Esso contiene le cinque missioni di tutorial del gioco e consente, inoltre, di connettersi alla "lobby" per il multiplayer. Da quest'ultima si possono vedere le partite in corso ed è consentito assistere agli scontri – senza però partecipare. Per giocare occorre dapprima costruirsi una flotta acquistando online "buste" contenenti un assortimento casuale di navi (identificate da una carta che ne riassume le caratteristiche). Il loro prezzo parte da 5,30 euro. Per il momento, *Pirates Online* è solo in inglese.

```
...file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

MARVEL: LA GRANDE ALLEANZA

Modalità trucchi

Anche i supereroi, a volte, hanno bisogno d'aiuto, per cui digitate con il tastierino direzionale le seguenti combinazioni nelle apposite aree, così da sbloccare l'effetto associato. Non apparirà alcuna schermata o effetto speciale per il corretto inserimento del codice, quindi fate attenzione ed eventualmente ripetete la combinazione.

CODICE Su, Su, Su, Sx, Dx, Sx, Invio (nella schermata di selezione dell'eroe o nei dettagli dei ogni singolo protagonitsta)
EFFETTO Aggiungerete 100.000 monete d'oro al vostro inventario

CODICE Su, Su, Giù, Giù, Sx, Sx, Sx, Invio (nella schermata di selezione del party S.H.E.L.D.)
EFFETTO Sblocca tutti i personaggi

CODICE Su, Sx, Sx, Su, Dx, Dx, Su, Invio (Nella schermata Media)
EFFETTO Sblocca tutti filmati

CODICE Sx, Dx, Dx, Sx, Su, Su, Dx, Invio (Nella schermata Media)
EFFETTO Sblocca tutti i fumetti

CODICE Giù, Giù, Giù, Dx, Dx, Sx, Giù, Invio (Nella schermata Media)
EFFETTO Sblocca tutti i consigli

CODICE Su, Giù, Su, Giù, Sx, Dx, Sx, Dx, Invio (Nella schermata principale o nella schermata del party S.H.E.L.D.)
EFFETTO Sblocca tutti i costumi per i personaggi

CODICE Sx, Dx, Sx, Dx, Su, Giù, Su, Giù, Sx, Dx, Invio (Nella schermata principale o nella schermata del party S.H.E.L.D.)
Sblocca tutti i poteri per i personaggi

CODICE Su, Giù, Dx, Sx, Su, Su, Giù, Invio (Nella schermata Media)
EFFETTO Sblocca tutti i disegni

CODICE Su, Giù, Su, Giù, Su, Sx, Giù, Dx, Invio (Durante la qualsiasi momento della partita)
EFFETTO Attiva l'invincibilità per tutti i personaggi del party

CODICE Su, Sx, Su, Sx, Giù, Dx, Giù, Dx, Invio (Durante la qualsiasi momento della partita)

Grazie ai nostri trucchi, proverete anche voi la fantastica sensazione di onnipotenza dei supereroi di *Marvel: La Grande Alleanza*.

EFFETTO Porta i personaggi del team a livello 30 di esperienza

CODICE Su, Sx, Su, Dx, Giù, Dx, Invio (Durante la qualsiasi momento della partita)
EFFETTO Abilita la super velocità per tutti i personaggi

CODICE Sx, Dx, Giù, Giù, Dx, Sx, Invio (Durante la qualsiasi momento della partita)
EFFETTO I supereroi effettuano un danno maggiore su ogni nemico

Team Segreti

Dopo aver sbloccato tutti i personaggi segreti, potrete creare dei team speciali in grado di avere alcuni bonus rispetto a un party tradizionale. Di seguito, troverete la lista di quelli scoperti da noi, ma provando qualche altra combinazione è possibile ottenerne ancora. Ogni volta che sbloccherete uno dei gruppi speciali, sullo schermo apparirà una schermata che svelerà il nome del team e i bonus a esso associati.

COMPOSIZIONE DEL TEAM Agenti dello Shield (Capitan America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine)
EFFETTO +5 di resistenza

CDT Guerrieri Agili (Spider-Man, DareDevil, Elektra, Deadpool, Black Panther)
EFFETTO Riduce del 10% i danni subiti

CDT Forza Aerea (Thor, Storm, Torcia Umana, Miss. Marvel)
EFFETTO +15% di energia massima

CDT Assassini(Wolverine, Deadpool, Blade, Electra)
EFFETTO Aumenta del 60% il valore dei crediti raccolti

CDT Vendicatori (Capitan America, Thor, Iron Man, Miss. Marvel, Spider-Woman)

EFFETTO +5% di danni agli avversari

CDT **Cattivi dentro (Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine)**
EFFETTO Il 5% dei danni inflitti agli avversari diventa punti salute

CDT **Rissosi (Luke Cage, Capitan America, La Cosa, Colossus, Miss. Marvel)**
EFFETTO +15 punti alla statistica Colpi

CDT **Vendicatori classici (Capitan America, Thor, Iron Man, Black Panther)**
EFFETTO +15% di energia massima

CDT **Passato oscuro (Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman)**
EFFETTO Aumenta del 5% i punti esperienza

CDT **Difensori (Iceman, Luke Cage, Dr. Strange, Silver Surfer)**
EFFETTO Il 5% dei danni inflitti agli avversari diventa punti salute

CDT **Appuntamento a quattro (Donna Invisibile, Mr. Fantastic, Black Panther, Tempesta)**
EFFETTO +5 punti all'auto recupero dell'energia

CDT **Fantastic Four (Mr. Fantastic, Donna Invisibile, Torcia Umana, La Cosa)**
EFFETTO Per ogni KO nemico, vengono aggiunti 20 punti salute

CDT **Femme Fatale (Quattro personaggi femminili)**
EFFETTO +5% di danni agli avversari

CDT **Arti marziali (Black Panther, Capitan America, DareDevil, Nick Fury)**
EFFETTO +15 punti alla statistica Colpi

CDT **Cavalieri Marvel (Uomo Ragno, Dr. Strange, DareDevil, Black Panther, Luke Cage)**
EFFETTO +6 a tutte le statistiche

CDT **Marvel Elite (Black Panther, Dr. Strange, Thor, Tempesta)**
EFFETTO Aumenta del 60% il valore dei crediti raccolti

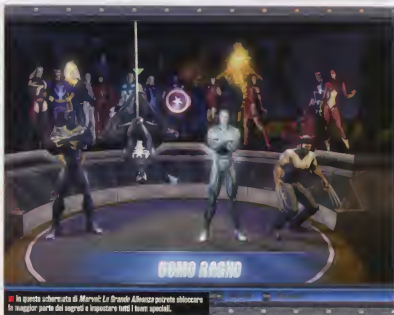
CDT **Forze della Natura (Torcia Umana, Iceman, Tempesta, Thor)**
EFFETTO Il 5% dei danni inflitti agli avversari diventa punti salute

CDT **Leader Naturali (Capitan America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Tempesta)**
EFFETTO Aumenta del 5% i punti esperienza

CDT **Nuovi Vendicatori (Capitan America, Uomo Ragno, Iron Man, Luke Cage, Spider-Woman, Wolverine)**
EFFETTO +5% a tutti i valori di resistenza

CDT **Nuovi Fantastici Quattro (Wolverine, Luke Cage, Ghost Rider e Uomo Ragno)**
EFFETTO +15% di energia massima

CDT **Plotone energico (Miss. Marvel, Silver Surfer, Thor, Iron Man)**
EFFETTO Per ogni KO + 20 punti di energia.

CDT **Ultimate di Raven (Silver Surfer, La Cosa, Colossus, Iceman, Deadpool)**
EFFETTO +6 a tutte le statistiche

In questa schermata di *Marvel: La Grande Alleanza* potrete sbloccare la maggior parte dei segreti e impostare tutti i team speciali.

CDT **Infuocati (Ghost Rider, Torcia Umana, Storm, Thor)**
EFFETTO Riduce il prezzo dei poteri del 10%

CDT **Supernaturali (Blade, Dr. Strange, Thor, Ghost Rider)**
EFFETTO +5 punti all'auto recupero dell'energia

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION KNIGHTS OF THE NINE

Modalità trucchi
La collezione di plug-in *Knights of the Nine* per il celebrato *Oblivion* ci ha dato l'occasione per ripubblicare la lista dei codici. Naturalmente, quelli riportati qui sotto sono compatibili tanto con la versione base, quanto con le espansioni e i plug-in che installerete. Per inserire i seguenti codici, premete \ in qualsiasi momento della partita.

CODICE **advlevel**
EFFETTO Aumenta di un livello l'esperienza del vostro personaggio

CODICE **advskill** *obilità*
EFFETTO Sostituendo ad *obilità* uno dei seguenti codici, potrete aumentare di un livello l'esperienza del vostro personaggio per quella caratteristica: **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività),

Commandos 3: Destination Berlin

Modalità trucchi
Per avere la meglio senza sforzo sui nemici che incontrerete in questo classico avete due strade da seguire. La prima, utile quando si vuole iniziare il gioco da capo, consiste nello scrivere, tutto in maiuscolo, **SOYINCAPAZ** come nome del vostro profilo. Sbloccherete tutte le campagne e potrete utilizzare i codici durante la partita. Se, invece, intendete godere degli stessi benefici, ma senza rinunciare al vostro salvataggio, potete scrivere la stessa password (sempre in maiuscolo) tenendo premuto **BLOC SCORR** in qualsiasi momento della partita. Le combinazioni di tasti da inserire contemporaneamente e i loro effetti sono questi:

CODICE	EFFETTO
CTRL, SHIFT, N	Permette di completare la missione che si sta affrontando in quel momento
CTRL, I	Rende il party invincibile
CTRL, V	Rende il party invisibile
CTRL, SHIFT, X	Elimina tutti i nemici presenti su schermo
CTRL, -	Mostra il framerate e la versione del gioco con cui si sta giocando

speechcraft (oratoria)

CODICE **caqs**
EFFETTO Completa tutte le "quest" relative al luogo in cui vi trovate

CODICE **hairtint** *colore*
EFFETTO Sostituendo a *colore* uno dei seguenti codici, potrete modificare la tinta dei capelli del vostro personaggio: **red** (rosso), **green** (verde), **blue** (blu)

CODICE **help**
EFFETTO Mostra la lista completa dei comandi che è possibile inserire nella console

CODICE **kill**
EFFETTO Se il puntatore del mouse indica un personaggio, questi verrà ucciso. Altrimenti, causa il suicidio del vostro alter ego

CODICE **lock** *numero*
EFFETTO Selezionando una serratura con il puntatore del mouse e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 100 assegnerete quel valore di difficoltà allo scassinamento della stessa

CODICE **modpca** *attributo numero*
EFFETTO Sostituendo al posto di *attributo* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 250, aggiungerete all'esperienza della caratteristica una quantità di livelli pari al valore inserito: **strenght** (forza), **intelligence** (intelligenza), **willpower** (volontà), **agilità** (agilità), **speed** (velocità), **endurance** (resistenza), **personalità** (personalità), **luck** (fortuna), **skills** (abilità)

CODICE **modpcs** *abilità numero*
EFFETTO Sostituendo al posto di *abilità* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 50, aggiungerete all'esperienza della caratteristica una quantità di livelli pari al valore inserito: **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività), **speechcraft** (oratoria)

CODICE **movetoqt**
EFFETTO Teletrasporta il vostro personaggio al luogo in cui si trova l'obiettivo della "quest"

CODICE **player.additem 0000000a "100"**
EFFETTO Aggiunge 100 grimaldelli al vostro inventario

CODICE **player.additem 0000000f "1000"**
EFFETTO Aggiunge 1.000 pezzi d'oro al vostro inventario

CODICE **player.setlevel** *numero*
EFFETTO Inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 255, porta il livello d'esperienza del vostro personaggio al valore inserito

CODICE **pov** *numero*
EFFETTO Inserendo al posto di *numero* una cifra, determina l'ampiezza dell'angolo della visuale (75 è il valore per l'ampiezza predefinita)

CODICE **psb**
EFFETTO Aggiunge al vostro personaggio tutti gli incantesimi possibili

CODICE **resurrect**
EFFETTO Se il puntatore del mouse indica un personaggio deceduto, permette di resuscitarlo

CODICE **setpcfame**
EFFETTO Rende positiva la reputazione del personaggio

CODICE **setpcinfamy**
EFFETTO Rende negativa la reputazione del personaggio

CODICE **sexchange**
EFFETTO Permette di cambiare il sesso del personaggio

CODICE **showbirthsignmenu**
EFFETTO Permette di cambiare il segno di nascita del personaggio

CODICE **showclassmenu**
EFFETTO Permette di cambiare la classe del personaggio

CODICE **showquestlog**
EFFETTO Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le "quest"

CODICE **showquestlog 0**
EFFETTO Mostra un documento riassuntivo relativo alle "quest" scoperte fino a quel momento

CODICE **showquestlog 1**
EFFETTO Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le "quest" completate fino a quel momento

CODICE **showquesttargets**
EFFETTO Mostra l'obiettivo della "quest" che si sta affrontando in quel momento

CODICE **showracemenu**
EFFETTO Permette di cambiare il nome, la razza e l'aspetto fisico del personaggio

CODICE **showsubtitle**
EFFETTO Attiva/Disattiva i sottotitoli durante i dialoghi con i PNG

CODICE **tai**
EFFETTO Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale

CODICE **tcai**
EFFETTO Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei combattimenti

CODICE **tcl**
EFFETTO Attiva/Disattiva la modalità "no clipping" con cui è possibile penetrare nelle strutture poligonali

CODICE **tdetect**
EFFETTO Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale radiale del mondo

CODICE **tdt**
EFFETTO Attiva/Disattiva la schermata per il debug del gioco

CODICE **tfc**
EFFETTO Attiva/Disattiva la possibilità di muovere la telecamera virtuale liberamente

CODICE **tg**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'erba

CODICE **tgm**
EFFETTO Attiva/Disattiva l'invincibilità per il personaggio

CODICE **tll**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione dello sfondo

CODICE **tlv**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione del fogliame

CODICE **togglemapmarkers**
EFFETTO Sblocca tutte le locazioni del gioco sulla mappa

CODICE **ts**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione del cielo

CODICE **tt**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione degli alberi

CODICE **twf**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione in modalità wireframe

CODICE **tws**
EFFETTO Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'acqua

CODICE **unlock**
EFFETTO Selezionando una porta o una serratura, permette di scassinarla all'istante.

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

DRAGON AGE

Il nuovo gioco di ruolo dagli autori *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* e *Knights of the Old Republic*: BioWare svela tutti i suoi segreti a GMC!

RECENSITO!

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

L'espansione del MMORPG più giocato in Italia varrà l'attesa?

RECENSITO!

SUPREME COMMANDER

Le promesse dell'RTS firmato dagli autori di *Total Annihilation* sono grandi: GMC verificherà se sono state mantenute!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 20 FEBBRAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

L'unione fa la forza

OGGI più che mai, il videogame è bersagliato da ogni direzione: politici, giornalisti, intellettuali e associazioni hanno lanciato, negli ultimi mesi, anatemi e scomuniche. Contro il medium elettronico, si formano le alleanze più improbabili e le coalizioni più impensabili. Mentre scrivo, la Comunità Europea si appresta a valutare nuove leggi sulla distribuzione e vendita dei videogiochi. Per converso, a loro difesa – oltre ai rappresentanti dell'industria – c'è uno sparuto numero di giornalisti della stampa generalista e specializzata, qualche accademico e la comunità (invisibile) dei videogiocatori.

Detto altrimenti, le forze in campo sono fortemente squilibrate. Il primo schieramento beneficia di una legittimità politica e di un accesso ai mass media largamente superiori a quelli del secondo raggruppamento. Non a caso, è la prima fazione a plasmare la percezione sociale dei videogame (tra la maggioranza dei non giocatori) nonché a stabilire le modalità di distribuzione, acquisto e consumo dei prodotti.

Per quanto la situazione negli Stati Uniti non sia preoccupante come in Italia o in Germania – dove il dibattito politico è inficiato da eccessi isterici – anche oltre oceano si stanno combattendo battaglie feroci. La differenza fondamentale tra USA ed Europa riguarda il peso economico dell'industria del divertimento elettronico. Negli Stati Uniti, il mercato videoludico muove cifre dell'ordine dei 10 miliardi di dollari. La forza economica dell'industria videoludica statunitense e la relativa debolezza di quella teutonica spiega, in parte, perché in Germania la legislazione in materia sia particolarmente severa, laddove negli USA tutte le proposte di legge miranti a limitare la vendita di videogiochi violenti ai minori sono state sistematicamente bocciate perché giudicate "incostituzionali".
Il dibattito, tuttavia, è aperto: la situazione è estremamente fluida e l'eventualità che la formula tedesca venga adottata anche negli Stati Uniti è del tutt'altro che remota. Mentre scrivo, diverse proposte di legge sono al vaglio del Congresso: il "Family Entertainment Protection Act", voluto da Hillary Clinton, Joe Lieberman e altri democratici, imporrebbe forti restrizioni sulla vendita di videogame per adulti ai minori (con multe di 1.000 dollari per i trasgressori), mentre il "Truth in Video Game Rating Act" propone una radicale revisione dell'attuale sistema di classificazione in vigore, l'ESRB.

Nello stato dello Utah, i politici stanno valutando delle proposte di legge finalizzate a escludere i videogame dalla protezione del primo emendamento della Costituzione americana, suggerendo la curiosa equivalenza videogame = pornografia. Nello stato del Minnesota, invece, si stanno studiando leggi per punire non i venditori di videogame, bensì gli acquirenti. Nel caso in cui un minorenne acquistasse *GTA: San Andreas* in un negozio, un agente federale presente alla scena potrebbe multarlo.

Premesso che chi scrive è del tutto favorevole a una legislazione che protegga e tuteli i più giovani, come si spiega l'accanimento contro il videogame? Per cominciare, non andrebbe sottovalutato il ruolo svolto dalle innumerevoli associazioni che si battono per il riconoscimento dei diritti della famiglia, dell'infanzia, dei valori. Questi gruppi esercitano una notevole pressione sui politici e contribuiscono a definire i termini del dibattito. Di contro, la comunità dei videogiocatori – pur essendo numericamente significativa – non ha praticamente voce in capitolo.
Il paradosso è che gli unici legittimati a esprimere delle opinioni nell'agorà mediale "che conta" sono, nella maggior parte dei casi, soggetti che hanno una scarsa dimestichezza con i videogame.
I giocatori, che potrebbero contribuire in modo utile alla discussione, vengono ignorati o emarginati. La cosa non deve sorprenderci: il giocatore viene spesso descritto come un individuo vulnerabile, incapace di distinguere la realtà dalla fantasia, schizofrenico, tendenzialmente violento e incapace di relazionarsi con gli altri. In altre parole, il videogiocatore è un soggetto inaffidabile. Una vittima. Un malato. Tali stereotipi vengono continuamente promossi da un certo giornalismo, da una parte della "pop culture" (cinema, televisione, letteratura) e perfino da una porzione dell'accademia, quella più reazionaria. La proliferazione di luoghi comuni produce, a sua volta, equivoci. Per contrastare la perdurante campagna diffamatrice, i giocatori americani hanno deciso di prendere l'iniziativa. Nel dicembre 2006 è stata lanciata la Electronic Consumer Association (ECA, **www.theesa.com**), un'associazione no-profit che si propone di sostenere i diritti dei videogiocatori.

Tra gli obiettivi di Hal Halpin, il fondatore, c'è per esempio quello di consentire ai membri dell'associazione di partecipare ai dibattiti politici in materia videoludica. Normalmente, gli unici legittimati a parlare, in queste occasioni, sono i rappresentanti dell'industria.
Per converso, gli utenti – per i quali il videogame è una passione e non una semplice merce – vengono ignorati.

La ECA si pone come alternativa alla Entertainment Software Association (ESA), la cui legittimità viene continuamente messa in discussione da più parti (politici, avvocati, commentatori) in quanto diretta espressione – anche economica – dell'industria dei videogiochi.
Al contrario, la ECA intende operare principalmente attraverso i contributi dei suoi sostenitori: per entrare a far parte dell'associazione, infatti, occorre pagare una quota annuale di venti dollari. La ECA investirà i fondi raccolti per organizzare e promuovere iniziative a difesa della cultura videoludica.

È ancora presto per sapere se il progetto avrà successo o meno, ma il fatto stesso che sia stato lanciato rappresenta un segnale incoraggiante.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it.**